FLIPPER GAME • STAR TREK ADVENTURE
TOTO COMPILATORE DI SISTEMA BASATO SULLE PROBABILITÀ
ADVENTURE: CACCIA ALLA TIGRE
AEREI • FLOPPY DISK FD 100A

EDITORE: SOFIN srl - Como 22100 - Piazza del Popolo 14 - Sped. in Abb. Post. Gr. IV (70%)

Anno III - N. 3 - Giugno 1988
Sped. Abb. Post Gr. IV (70%)
Reg. Trib. Como: N° 1/86 del 23/01/86
Una copia L. 4.000
Arretrati il doppio da richiedere con pagamento anticipato

EDITORE: SOFIN s.r.l. - Como - P.zza del Popolo, 14

DIRETTORE RESPONSABILE: Graziano Venturini

REDAZIONE: Potito Brunato

COLLABORATORI: International Computer Club - Zurigo

REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE, ABBONAMENTI E PUBBLICITÀ:
Via Valleggio 2 - 22100 Como - Tel.: (031) 27.50.88

STAMPA: Tecnografica s.n.c. - LOMAZZO (CO)

IMPAGINAZIONE: PARTNERS (CO)

FOTOCOMPOSIZIONE: Compos Center - LOMAZZO (CO)

PUBBLICITÀ a 4 COLORI
2ª di copertina: 4 colori L. 250.000. =
3ª di copertina: 4 colori L. 250.000. =
4ª di copertina: 4 colori L. 400.000. =

PUBBLICITÀ a 2 COLORI
La pagina intera: L. 150.000. =
La mezza pagina: L. 50.000. =

PER INFORMAZIONI TELEFONARE ALL'EDITORE SOFIN TEL. 031/240222

Sommario

Editoriale

LASERIANI,

sono arrivate alfine anche le vacanze. La maggioranza di voi, aficionados del 500 e del 310, ha chiuso l'anno scolastico (con che finale tranquillo, vero?) e si appresta ad un due-mesi-tre di sane ferie. Qualche ritardatario è ancora alle prese con gli esami, ma si tratta di una sparuta minoranza. Come minoranza sono gli abbonati al club adulti (nel senso che la scuola, per loro, è finita da un pezzo), che le ferie ancora stanno sospirandole, accaldati, era ora, a trabaillar negli uffici (ad aria condizionata) o in qualche amministrazione (forse qui senza condizionatore).

Editoriale

Chi ci ha seguito con costanza in questi tre anni quasi, si è certo accorto che la rivista piano piano ha subito una trasformazione. Eravamo partiti con idee di un certo tipo, diffuse, e un po' confuse, tra un buon numero di persone, che producevano, secondo il loro modo di vedere, pezzi di varia natura e connotazione. C'erano la routine, non mancava il gioco, si poteva trovare il programma educativo, qualche articolo piacevole da leggere, di cultura generale sull'informatica (da noi scherzosamente ribattezzato "aria fritta"), qualche incentivo, dei questionari ... una rivista variegata e simpatica.

Sono sorti poi i primi club regionali, e ci siamo detti "largo alle forze nuove e fresche", diamo spazio. Più volte anch'io ho sollecitato fattiva collaborazione, autorizzando anche la pubblicazione di annuci che, nella sostanza, erano in contrasto con lo spirito che animava i collaboratori della rivista. Volevamo che il LASER COMPUTER CLUB non fosse il solito giornale di informatica monopolizzato da qualcuno con il pallino del binario e che si fa pagare bene per svelare agli altri, passivi copiatori, i trucchi dei computer laser. Volevamo che arrivasse materiale utile ed intelligente (sappiamo bene che ne è stato prodotto al di fuori della nostra redazione), per permettere a tutti di mandare materiale utile ed intelligente, di modo che la rivista crescesse in numero di pagine, di informazioni e di abbonati. Non si trattava in realtà di un problema economico, ma di reale diffusione della rivista tra i possessori di Laser.

Risultato? Il gruppo iniziale si è un pò sgangherato: chi ha coltivato altri interessi con strumenti più potenti (vedi i personal computer), chi gli home computer più noti, chi non è riuscito, per un certo lungo tempo, nemmeno a respirare, figuriamoci accuparsi dei laser. Risultato? Diamo spazio, si era detto. E dando spazio ci siamo ritrovati soli soletti a chiederci: ma davvero c'è così poca voglia di far partecipi gli altri delle proprie trovate, delle proprie scoperte? Davvero gli oltre diecimila possessori di laser in Italia non sentono la necessità di contribuire a far crescere la "loro" rivista?

Ho anche pensato che a qualcuno sia frullato in testa un ragionamento di questo genere: "se qualcuno pubblica una rivista, del costo di 4.000 lire, qualcosa ci deve pur guadagnare. Se vuole i miei programmi, qualcosa deve pur sganciare." Sarà bene chiarire una volta per tutte come stanno le cose.

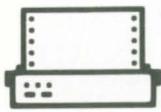
Nel 1987 abbiamo avuto 1870 abbonati. Per lire 20.000 ad abbonamento fa la bella cifra di 37.400.000. Copertina, fotocomposizione, impianti di stampa, stampa, confezione, selezioni, arte grafica e impaginazione, indirizzi e postalizzazione (più le rispedizioni perché non a tutti arrivava) hanno prodotto un costo medio per rivista di L. 3.289. Che per 1870 fa la bella cifra di 36.902.580. Sono rimaste esattamente 497.420 lire (82.903 per numero) da scialare tra chi ha registrato gli abbonamenti e li ha tenuti aggiornati, la redazione che si occupa della posta ed il sottoscritto (che non ha beccato una lira). Ciò che volevo dimostrare con le cifre è che non lavoriamo alla rivista per soldi (e non è nemmeno questo il motivo per cui la pubblichiamo). Soltanto, ci voleva più collaborazione. Volete un esempio?

Un certo signore (persona adulta residente in zona Napoli) ha inviato due anni fa una cassetta contenente un bel labirinto tridimensionale (proprio così!!!), davvero simpatico da giocare, chiedendoci se ci interessava. Figuriamoci in redazione!!! Soltanto, voleva appena trecentomilalire (due anni fa, che gli abbonati erano ancora meno). Abbiamo detto che potevamo contribuire (con un po' meno della metà), ma che per i lettori sarebbe stato un gioco davvero gradito. Se l'è tenuto.

La morale, amici cari, è che chi disponeva, e parlo anche ad altri, di giochi o programmi validi non ha accettato un piccolo sacrificio iniziale per aumentare l'audience della rivista e permetterci quindi, successivamente, di pagare il giusto. L'editore, del resto, era stato molto categorico: "la rivista deve chiudere almeno in pareggio". E se pure così è stato, dobbiamo dire che per un certo periodo i listati che ci pervenivano facevano un po' ... acqua, e siamo buoni.

Oggi che abbiamo trovato collaboratori validi, ancora entusiasti dell'idea iniziale, che chiedono molto poco e creano programmi divertenti e intelligenti; oggi che non privilegiamo più il 500 o il 310 (210, 200 e 110 inclusi, naturalmente), gli abbonati sono calati a 840, mentre i costi sono saliti. Così non ci resta che lanciare un appello accorato: fate opera di proselitismo, voi fedelissimi; mostrate a chi sapete possedere un laser il nuovo numero della rivista, dite di riabbonarsi (si può farlo semplicemente versando L. 20.000 sul conto corrente nr. 14066229 intestato alla Sofin s.r.l., piazza del Popolo 14, 22100 COMO) e, soprattutto, collaborate, mandate listati, fate crescere la vostra rivista.

...6 mesi dopo la rivista falliva

IL DIRETTORE

Flipper game

PER LASER 310

Anche per il Laser 310 la grafica del gioco è simile alla versione del L. 500, per quanto riguarda il suono invece manca del tutto. PECCATO!
Comunque non disperate anche in questo modo il gioco è altrettanto valido.
DESCRIZIONE DEL LISTATO.
Dalla linea 30 alla 110 disegna il flipper completo di palette ed ostacoli.
La linea 120 determina il punto di partenza della biglia.
Le linee 145 e 148 controllano se uno dei due tasti cursore freccia destra o sinistra è stato premuto.
Dalla linea 150 alla 230 stampa il movimento coordinato della biglia, ostacoli ed infine le due palette.
Dalla linea 255 fino alla 550 sono delle subroutines per il disegno di entrambe le palette.
Dalla 1000 in poi, fine gioco.

Lista delle variabili usate:
PX, PY = DIREZIONE BIGLIA X e Y
SX, SY = INCREMENTO X e Y
BL = NUMERO DELLE BIGLIE
PT = PUNTEGGIO
Q$ = DIS OSTACOLI
AD, Z = VARIABILI TEMPORANEE
SC = IDENTIFICA L'OSTACOLO

```
10 '*************************
12 '*       FLIPPER         *
13 '*LISTATO PER LASER 310 *
14 '*    BY  ROBERTO B.     *
15 '*A CURA DELLA REDAZIONE*
16 '*************************
20 CLS:CLEAR 5000
30 REM DEF FLIPPER
40 OS$="  "+CHR$(128)
50 O$=OS$+OS$+OS$+OS$+OS$
60 PRINT@37, CHR$(129);
65 FOR Q=1 TO 20:PRINTCHR$(131);:NEXT
70 PRINTCHR$(130):BL=5
75 FOR A=0 TO 8
80 PRINT@69+Z,CHR$(133)
85 PRINT@90+Z,CHR$(138)
90 Z=Z+32:NEXT:PRINT@69+Z,CHR$(132);
95 FOR A=0 TO 19:PRINTCHR$(140);:NEXT
97 PRINTCHR$(136):PRINT@366,"    "
100 PRINT@398,CHR$(134);"  ";CHR$(137)
105 PRINT@135,O$
110 PRINT@420," SCORE 0          BALL 5"
115 REM START BIGLIA
120 PY=96:SX=1:SY=32:LO=25
125 PX=INT(RND(18)+6)
130 SOUND 10,1;20,1;30,1
132 IF BL=0 THEN 1000
133 REM INIZ. PROGRAMMA
135 FOR K=0 TO 3:SC=PEEK(28672+PX+PY)
140 T$=INKEY$:T$=INKEY$
145 IF T$="M" THEN GOSUB 500:AD=1:K=0
148 IF T$="," THEN GOSUB 550:AD=2:K=0
150 IFSC=144THENPT=PT+10:PRINT@427,PT:SY=-SY:GOTO210
155 IF SC=156 THEN SY=-SY:GOTO210
205 PRINT@PY+PX,"*"
209 PRINT@PY+PX," ";
210 PX=PX+SX:PY=PY+SY
215 IF PX=6 OR PX=LO THENSX=-SX
220 IF PY=64 THENSY=-SY
230 IF PY=416 THEN BL=BL-1:PRINT@441,BL:GOTO 120
235 NEXT
255 PRINT@366," ":PRINT@398,CHR$(134):AD=0
260 PRINT@369," ":PRINT@401,CHR$(137):AD=0
300 IF Z=1 THEN GOTO350
340 PRINT@135,O$;"  ":Z=1:GOTO 135
350 PRINT@137,O$:Z=0:GOTO 135
500 PRINT@398," ":PRINT@366,CHR$(140):RETURN
550 PRINT@401," ":PRINT@369,CHR$(140):RETURN
1000 PRINT@264,"G A M E  O V E R"
1010 PRINT@295,"PRESS KEY TO START"
1020 SOUND 10,1;20,1;30,1
1030 A$=INKEY$:A$=INKEY$
1040 IF A$="" THEN 1030 ELSE RUN
```

Flipper game

PER LASER 500

È un gioco abbastanza semplice almeno per questa versione su computer LASER. Si tratta di un gioco abbastanza diffuso non molto tempo fa, prima dell'avvento dei computer nei bar, simulando una sorta di giochi d'ogni tipo.
Questo gioco presentato dal Sig. B. Roberto, simula il vecchio tipo del flipper.
Tenendo conto delle pochissime linee d'istruzione BASIC devo dire che è ottimo! sia dal punto di vista di presentazione grafica, e del sonoro.

DESCRIZIONE DEL LISTATO
Dalla linea 140 alla 300 disegna il flipper completo di palette ed ostacoli.
La linea 320 determina il punto di partenza della biglia.
Le linee 370 e 380 controllano se uno dei due tasti cursore freccia destra o sinistra è stato premuto.
Dalla linea 400 alla 490 stampa il movimento coordinato della biglia, ostacoli ed infine le due palette.
Dalla linea 500 fino alla 690 sono delle subroutines per il disegno di entrambe le palette.
Dalla 700 in poi, fine gioco.

Lista delle variabili usate:
B1, B2, B3$ = DIS BORDO FLIPPER
PS$, PD$ = DIS PALETTE APERTE
PC$, DIS PALETTE CHIUSE
DEF FN P$ (X, Y) = LOCATE X, Y
PX, PY = DIREZIONE BIGLIA X e Y
SX, SY = INCREMENTO X e Y
BL = NUMERO DELLE BIGLIE
PT = PUNTEGGIO
Q$ = DIS OSTACOLI
AD, Z = VARIABILI TEMPORANEE
PEEK (&H85F0) = LETT. TASTO
SC = IDENTIFICA L'OSTACOLO

```
100 '************************************
110 '****          FLIPPER           ****
120 '****  LISTATO PER LASER 500      ****
130 '****       di ROBERTO  B.       ****
140 '**** a cura della redazione     ****
150 '****  LASER COMPUTER CLUB       ****
160 '************************************
170 COLOR 15,0,1:CLS:TEXT 40
180 CLEAR 5000
182 DATA &H21,&H30,0,&H11,5,0,6,2,&HCD,&H
EA,9,&HC9
183 DATA &H21,&HFF,2,&H11,1,0,6,2,&HCD,&H
EA,9,&HC9
184 FOR W=&H8970 TO &H8987:READ M:POKE W,
M
186 NEXT :SD=&H8970:DP=&H897C
190 REM DEF. STRING$  FLIPPER
200 B1$="      "+CHR$(158)+STRING$(28,CHR$
(156))+CHR$(157)
210 B2$="      "+CHR$(154)+STRING$(28," ")
+CHR$(149)
220 B3$="      "+CHR$(155)+STRING$(28,CHR$
(147))+CHR$(151)
230 PRINT B1$:FOR B=1 TO 17:PRINT B2$:NEX
T:PRINT B3$
240 PS$=CHR$(153):PD$=CHR$(150):ST$="  "+
CHR$(159)+CHR$(159)
250 Q$=ST$+ST$+ST$+ST$+ST$+ST$+"  ":PC$=C
260 REM DEF FOR ISTR. LOCATE X,Y
270 DEF FN P$(X,Y)=CHR$(27)+CHR$(161)+CHR
$(31+X)+CHR$(31+Y)
280 H$=CHR$(27)+CHR$(161)
290 PRINT FN P$(17,19);"         ":BL=5
300 COLOR 6,0:PRINT FN P$(17,20);PS$;"
   ";PD$
310 PRINT FN P$(18,21);PS$;"    ";PD$
320 PRINT FN P$(6,23);"SCORE 0";TAB(27);"
BALL  5"
330 COLOR 12,0:PRINT FN P$(7,5);Q$:COLOR
15,0
340 REM  START PALLINA
350 RANDOMIZE:LO=40:LV=24:PX=INT(RND(1)*1
8)+7:PY=2:SX=.5:SY=1
360 SOUND 10,1;20,1;30,1
370 IF BL=0 THEN GOTO 730
380 REM ****  INIZIO PROGRAMMA  ****
390 FOR K=0 TO 5
400 IF PEEK(&H85F0)=22 THEN CALL DP:GOSUB
 560:AD=1
410 IF PEEK(&H85F0)=34 THEN CALL DP:GOSUB
 650:AD=2
```

```
420 PRINT FN P$(PX,PY);:SC=PEEK(&H8604)
430 IF SC=31 AND SY=1 THEN CALL SD:SY=-1:
PT=PT+10:PRINT FN P$(11,23);PT:GOTO 490
440 IF SC=31 AND SY=-1 THEN CALL SD:SY=1:
PT=PT+10:PRINT FN P$(11,23);PT:GOTO 490
450 IF SC=19 THEN SY=-1:CALL SD:GOTO 490
460 IF PY>22 THEN BL=BL-1:PRINT FN P$(33,
23);BL:GOTO 350
470 PRINT FN P$(PX,PY);CHR$(140)
480 PRINT FN P$(PX,PY);" "
490 PX=PX+SX:PY=PY+SY
500 IF PX=7 OR PX=LO-6 THEN SX=-SX:CALL S
D
510 IF PY=2 THEN SY=-SY
520 IF AD=1 OR AD=2 THEN GOSUB 610:AD=0
530 NEXT:IF Z=1 THEN COLOR RND(1)*5+10,0:
GOTO 550
540 PRINT FN P$(7,5);Q$:Z=1:GOTO 390
550 PRINT FN P$(9,5);Q$:Z=0:GOTO 390
560 PRINT FN P$(24,20);" "
570 PRINT FN P$(23,21);" "
580 COLOR 6,0:PRINT FN P$(23,19);PC$
600 RETURN
610 IF AD=2 THEN 700
620 PRINT FN P$(23,19);"  "
630 PRINT FN P$(24,20);PD$
640 PRINT FN P$(23,21);PD$:COLOR 15,0:RET
URN
650 PRINT FN P$(17,20);" "
660 PRINT FN P$(18,21);" "
670 COLOR 6,0:PRINT FN P$(16,19);PC$
690 RETURN
700 PRINT FN P$(17,19);"  "
710 PRINT FN P$(17,20);PS$
720 PRINT FN P$(18,21);PS$:COLOR 15,0:RET
URN
730 PRINT FN P$(13,10);"G A M E  O V E R"
740 PRINT FN P$(12,12);"PRESS KEY TO STAR
T"
750 SOUND 1,1;10,1;5,1;1,5
760 IF PEEK(&H85F0)=255 THEN 760 ELSE RUN
```

Star Trek adventure

PER LASER 500/310

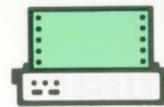
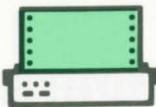
Il programma è estremamente semplice e si può dividere in quattro parti fondamentali.
- la prima parte riguarda l'attacco di una nave dei Klingon
- la seconda riguarda la collisione con delle meteoriti e gli eventuali danni riportati dalla nave ENTERPRISE
- la terza comunica lo spazio percorso in LUX e l'energia rimanente nei cristalli
- la quarta riguarda l'individuazione della nave in avaria.

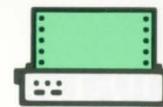
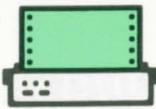
COME SI GIOCA:
A questo punto è necessario l'intervento dell'utente che deve impartire dei comandi elencati nella tabella in fondo al video.
In pratica egli alla domanda -COMANDI- deve rispondere con il numero corrispondente al comando desiderato.
In questa parte si possono utilizzare solo i comandi da 1 a 5, che determinano il cambio di rotta dell'astronave o il lancio dei raggi fotonici.
Lo scopo è quello di dirigere la propria astronave contro la nave dei Klingoniani fino a trovarsi uno davanti all'altro.
A questo punto si dovrà impartire il comando 5 con il quale si distruggerà l'astronave dei klingon, e si passerà alle fasi successive del programma.
Se nella fretta di dare i comandi da 1 a 5 si dovesse sbagliare l'astronave si porterà alle vostre spalle facendo fuoco con i laser.
Terminato lo scontro con i klingon, si dovrà procedere con la rotta designata dal computer, premendo il numero 6 per continuare il viaggio.

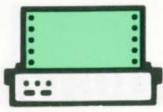
VARIABILI USATE DAL PROGRAMMA:
S = LUX PERCORSI
C = DECINE DI MEGA CONSUMATI
F = DECINE DI MEGA PERDUTI NEL CASO DI DANNI RIPORTATI DA UNA COLLISIONE DI METEORITI
M = NUMERO DEI REATTORI
A$ = INPUT COMANDI
A = NUMERO DEL COMANDO DATO
X = DIREZIONI DELLA NAVE KLINGON DALLA QUALE STA ATTACCANDO.

NB: Battere con il n. 9 per videare la tabella dei comandi.
Solo per la versione L. 310

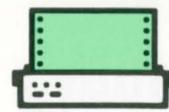
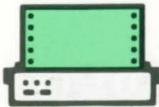
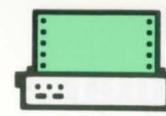
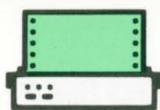
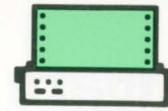
```
100 '***************************
110 '**        STAR TREK      **
120 '**   A D V E N T U R E   **
130 '** LISTATO PER LASER 310 **
140 '**A CURA DELLA  REDAZIONE**
150 '***************************
180 CLS:PRINT:PRINT
190 S=0:C=303:F=0:M=4
200 PRINT"--- STAR TREK ADVENTURE ---"
210 PRINT
220 INPUT"    ISTRUZIONI (S/N)";A$
230 IF LEFT$(A$,1)="N"THEN490
240 CLS
250 PRINT"LO SCOPO DI QUESTA SIMULAZIONE"
260 PRINT"E' DI PERCORRERE 400 LUX OLTRE"
270 PRINT"LE GALASSIE PER RECUPERARE UNA"
280 PRINT"ASTRONAVE DELLA FEDERAZIONE"
290 PRINT"STELLARE, IN AVARIA.":PRINT
300 PRINT"DURANTE IL VIAGGIO E' POSSIBILE"
310 PRINT"INCAPPARE IN UNA PIOGGIA DI"
320 PRINT"METEORITI O ESSERE ATTACCATI DA"
330 PRINT"UNA ASTRONAVE DEI KLINGON."
340 PRINT"FAI ATTENZIONE A NON SPRECARE "
```

```
350 PRINT"TROPPA ENERGIA !"
360 PRINT"E IN OLTRE I RAGGI TRATTORI"
370 PRINT"POSSONO ESSERE USATI SOLTANTO "
380 PRINT"UNA VOLTA !"
390 PRINT TAB(8);
400 INPUT"PREMI RETURN";A$
410 CLS:PRINT
420 PRINT"SE L'ENERGIA TERMINA PRIMA DEL"
430 PRINT"RAGGIUNGIMENTO DEL QUADRANTE"
440 PRINT"O VIENI DISTRUTTO, AVRAI"
450 PRINT"FALLITO !!!":PRINT
460 PRINT"PREMERE IL TASTO 9 PER"
465 PRINT"VEDERE I COMANDI"
470 PRINT:PRINT TAB(8);
480 INPUT"PREMI (RETURN)";A$
490 CLS
500 PRINT"HAI APPENA VARCATO IL NOSTRO "
510 PRINT"SISTEMA SOLARE"
520 SOUND 0,5:IF RND(10)>5 THEN 1010
530 CLS
540 PRINT"UNA NAVE KLINGON TI STA"
545 PRINT"ATTACCANDO"
550 X=RND(5)+1:PRINT
560 IF X=1 THEN 630
570 IF X=2 THEN 640
580 IF X=3 THEN 650
590 IF X=4 THEN 660
600 IF X=5 THEN 670
610 IF X=6 THEN 730
620 GOTO 670
630 PRINT"DALL'ALTO":GOTO 680
640 PRINT"DAL BASSO":GOTO 680
650 PRINT"DA SINISTRA":GOTO 680
660 PRINT"DA DESTRA":GOTO 680
670 PRINT"DAL DAVANTI"
680 PRINT:INPUT"-COMANDI-";A
690 IF A<9 THEN 720 ELSE GOSUB 1840
700 'PRINT@488,;
710 GOTO 680
720 PRINT:IF A=X THEN 810
730 PRINT"LA NAVE KLINGON E' DIETRO DI TE"
740 PRINT"E SPARA CON DEI RAGGI LASER!":PRINT
750 IF RND(20)>10 THEN 1750
760 PRINT"I SCUDI DI ENERGIA HANNO "
770 PRINT"RETTO IL FUOCO DEI KLINGON"
780 PRINT
790 X=1:C=C-1-F
800 GOTO680
810 IF A=5 THEN 830
820 GOTO 860
830 CLS
840 PRINT"LA NAVE KLINGON E' DISTRUTTA"
850 GOTO 1150
860 PRINT"I KLINGON SONO ORA"
870 X=INT(RND(4)+1)
880 IF X=1 THEN 930
890 IF X=2 THEN 940
900 IF X=3 THEN 950
910 IF X=4 THEN 960
920 GOTO 970
930 PRINT"SOPRA DI TE":GOTO 980
940 PRINT"SOTTO DI TE":GOTO 980
950 PRINT"ALLA TUA SINISTRA":GOTO 980
```

```
960 PRINT"ALLA TUA DESTRA":GOTO 980
970 PRINT"DAVANTI A TE"
980 C=C-1-F
990 IF C<=0 THEN1720
1000 GOTO 680
1010 IF RND(10)>5 THEN 1150
1020 CLS:PRINT"COLLISIONE CON DEI ASTEROIDI"
1030 PRINT"DANNI RILEVATI:":PRINT
1040 IF INT(RND(10))>3 THEN 1090
1050 F=F+2
1060 PRINT"PERDITA D'ENERGIA"
1070 PRINT"DAI CRISTALLI DIRILIO"
1080 GOTO 1150
1090 IF RND(10)>4 THEN 1140
1100 M=M-1
1110 PRINT"SEI STATO COLPITO AL REATTORE"
1120 IF M=0 THEN 1750
1130 GOTO 1150
1140 PRINT"NESSUNA AVARIA":PRINT
1150 S=S+10+INT(RND(5))
1160 C=C-1-F
1170 IF S>400 THEN 1380
1180 IF C<=0 THEN 1730
1190 REM SITUAZIONE
1200 PRINT:PRINT:PRINT
1210 PRINT" ------- SITUAZIONE -------"
1220 PRINT" HAI PERCORSO        ";S;"LUX"
1230 PRINT" ENERGIA            ";C*10;"MEGA"
1240 PRINT" REATTORI IN AVARIA ";4-M
1245 IF A=9 THENGOSUB1840
1250 PRINT:INPUT"     -COMANDI-";A
1260 IF A>5 THEN 1280
1270 PRINT"     SEI FUORI ROTTA":GOTO 1160
1280 IF A=6 THEN 520
1290 IF A=8 THEN 1330
1300 IF A>8 THEN CLS:GOTO1200
1310 PRINTTAB(5);"NULLA DA SEGNALARE"
1320 GOTO 520
1330 CLS:PRINT"HAI LANCIATO I RAGGI TRATTORI"
1340 PRINT"PRIMA DI ARRIVARE SUL QUADRANTE"
1350 PRINT:GOTO 1770
1360 GOTO 1250
1370 REM OBBIETTIVO
1380 IF RND(3)=0 THEN1620
1390 PRINT"E' MOLTO BUIO E L'ASTRONAVE"
1400 PRINT"NON SI VEDE"
1410 INPUT"-COMANDI-";A
1420 IF A>6 THEN 1450
1430 PRINT"LE MANOVRE ELUSIVE NON SERVONO"
1440 GOTO 1340
1450 IF A<8 THEN 1480
1460 GOSUB 1840
1470 GOTO 1340
1480 IF A=7 THEN 1570
1490 PRINT"HAI RIMORCHIATO L'ASTRONAVE"
1500 PRINT"LANCIANDI I RAGGI TRATTORI"
1510 PRINT"ALLA CIECA !"
1520 GOTO1770
1530 PRINT"HAI MANCATO L'ASTRONAVE"
1540 PRINT"ORA NON HAI PIU' ENERGIA"
1550 PRINT"PER RIMORCHIARE L'ASTRONAVE"
1560 GOTO 1770
```

```
1570 REM *********************
1580 IF RND(3)=0 THEN 1620
1590 PRINT"I RAGGI SENSORI SONO"
1600 PRINT"STATI INUTILI"
1610 GOTO 1340
1620 PRINT"IL NAVIGATORE HA INDIVIDUATO"
1630 PRINT"L'ASTRONAVE IN AVERIA"
1640 INPUT"-COMANDI-";A
1650 IF A<>8 THEN 1750
1660 CLS:PRINT:PRINT
1670 PRINT"------COMPLIMENTI------"
1680 PRINT:PRINT:PRINT
1690 PRINT"   MISSIONE COMPIUTA"
1700 PRINT:PRINT
1710 GOTO 1770
1720 PRINT
1730 PRINT"HAI TERMINATO L'ENERGIA":PRINT
1740 GOTO1770
1750 PRINT"LA TUA NAVE E' STATA"
1760 PRINT"MISERAMENTE DISTRUTTA!!":PRINT
1770 INPUT"VUOI RIPROVARE";A$
1780 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 1810
1790 S=0:C=303:F=0:M=4
1800 GOTO 490
1810 PRINT"OK CIRIVEDIAMO"
1820 PRINT"LA PROSSIMA VOLTA"
1830 GOTO 1920
1840 PRINT@288,;
1850 PRINT"----------------------------------"
1860 PRINT"1=SALE              2=SCENDE"
1870 PRINT"3=VIRA A SINISTRA 4=DESTRA"
1880 PRINT"5=RAGGI FOTONICI   6=ROTTA MISS"
1890 PRINT"7=RAGGI SENSORI    8=RAGGI TRAT."
1900 RETURN
1920 END
```

```
100 '****************************
110 '**        STAR TREK       **
120 '**   A D V E N T U R E    **
130 '** LISTATO PER LASER 500 **
140 '**A CURA  DELLA REDAZIONE**
150 '****************************
160 COLOR 15,0:CLS:TEXT 40:PRINT:PRINT
170 S=0:C=303:F=0:M=4:PRINT TAB(5);
180 PRINT "--- STAR  TREK   ADVENTURE ---"
190 PRINT:PRINT:PRINT
200 INPUT "            ISTRUZIONI (S/N)";A$
210 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 470
220 CLS:POKE &H85E6,8:PRINT
230 PRINT "Lo scopo di questa simulazione"
240 PRINT "e' di percorrere 400 LUX oltre"
250 PRINT "le galassie  per recuperare una"
260 PRINT "astronave della federazione"
270 PRINT "stellare, in avaria.":PRINT
280 PRINT "Durante il viaggio e' possibile"
290 PRINT "incappare in una pioggia di"
300 PRINT "meteoriti o essere attaccati da"
310 PRINT "una astronave dei Klingon."
320 PRINT "Fai attenzione a non sprecare"
```

```
330 PRINT "troppa energia !"
340 PRINT "e in oltre i raggi trattori"
350 PRINT "possono essere usati soltanto"
360 PRINT "una volta !":PRINT
370 PRINT TAB(8);
380 LINE INPUT "PREMI (RETURN) ";A$
390 CLS:PRINT
400 PRINT "Se l'energia termina prima del"
410 PRINT "raggiungimento del quadrante"
420 PRINT "o se vieni distrutto, avrai"
430 PRINT "fallito !!!":PRINT
440 PRINT "I comandi dell'astronave sono"
450 PRINT:PRINT TAB(8);
460 LINE INPUT "PREMI (RETURN)";A$
470 POKE &H85E6,0:GOSUB 1740:CLS:PRINT:PRINT
480 PRINT "HAI APPENA VARCATO IL NOSTRO SISTEMA"
490 PRINT "SOLARE"
500 SOUND 0,5:IF RND(1)*10>1 THEN 910
510 CLS:RANDOMIZE
520 PRINT "UNA NAVE KLINGON TI STA ATTACCANDO"
530 X=INT(RND(1)*5)+1:PRINT
540 ON X GOTO 560,570,580,590,600,660
550 GOTO 600
560 PRINT "DALL'ALTO":GOTO 610
570 PRINT "DAL BASSO":GOTO 610
580 PRINT "DA SINISTRA":GOTO 610
590 PRINT "DA DESTRA":GOTO 610
600 PRINT "DAL DAVANTI"
610 PRINT:INPUT "-COMANDI-";A
620 IF A<9 THEN 650
630 PRINT:PRINT
640 GOTO 610
650 PRINT :IF A=X THEN 740
660 PRINT "LA NAVE KLINGON E' DIETRO DI TE"
670 PRINT "E SPARA CON DEI RAGGI LASER !":PRINT
680 IF INT(RND(1)*20)>10 THEN 1650
690 PRINT "I SCUDI DI ENERGIA HANNO"
700 PRINT "RETTO IL FUOCO DEI KLINGON"
710 PRINT
720 X=1:C=C-1-F
730 GOTO 610
740 IF A=5 THEN 760
750 GOTO 790
760 CLS:PRINT:PRINT TAB(5);
770 PRINT "LA NAVE KLINGON E' DISTRUTTA"
780 GOTO 1050
790 PRINT "I KLINGON SONO ORA"
800 X=INT(RND(1)*5)+1
810 ON X GOTO 830,840,850,860
820 GOTO 870
830 PRINT "SOPRA DI TE":GOTO 880
840 PRINT "SOTTO DI TE":GOTO 880
850 PRINT "ALLA TUA SINISTRA":GOTO 880
860 PRINT "ALLA TUA DESTRA":GOTO 880
870 PRINT "DAVANTI A TE"
880 C=C-1-F
890 IF C<=0 THEN 1620
900 GOTO 610
910 IF INT(RND(1)*10)>3 THEN 1050
920 CLS:PRINT "COLLISIONE CON DEI ASTEROIDI"
930 PRINT "DANNI RILEVATI:":PRINT
940 IF INT(RND(1)*10)>3 THEN 990
950 F=F+2
```

```
960 PRINT "PERDITA DI ENERGIA"
970 PRINT "DAI CRISTALLI DIRILIO"
980 GOTO 1050
990 IF INT(RND(1)*10)>4 THEN 1040
1000 M=M-1
1010 PRINT "SEI STATO COLPITO AD UN REATTORE"
1020 IF M=0 THEN 1650
1030 GOTO 1050
1040 PRINT "NESSUA AVARIA":PRINT
1050 S=S+10+INT(RND(1)*5)
1060 C=C-1-F
1070 IF S>400 THEN 1280
1080 IF C<=0 THEN 1630
1090 REM SITUAZIONE
1100 PRINT:PRINT:PRINT
1110 PRINT "     ------- SITUAZIONE --------"
1120 PRINT "     HAI PERCORSO        ";S;"LUX"
1130 PRINT "     ENERGIA            ";C*10"MEGA"
1140 PRINT "     REATTORI IN AVARIA ";4-M
1150 PRINT:INPUT "      -COMANDI-";A
1160 IF A>5 THEN 1180
1170 PRINT "     SEI FUORI ROTTA":GOTO 1060
1180 IF A=6 THEN 500
1190 IF A=8 THEN 1230
1030 GOTO 1050
1040 PRINT "NESSUA AVARIA":PRINT
1050 S=S+10+INT(RND(1)*5)
1060 C=C-1-F
1070 IF S>400 THEN 1280
1080 IF C<=0 THEN 1630
1090 REM SITUAZIONE
1100 PRINT:PRINT:PRINT
1110 PRINT "     ------- SITUAZIONE --------"
1120 PRINT "     HAI PERCORSO        ";S;"LUX"
1130 PRINT "     ENERGIA            ";C*10"MEGA"
1140 PRINT "     REATTORI IN AVARIA ";4-M
1150 PRINT:INPUT "      -COMANDI-";A
1160 IF A>5 THEN 1180
1170 PRINT "     SEI FUORI ROTTA":GOTO 1060
1180 IF A=6 THEN 500
1190 IF A=8 THEN 1230
1200 IF A>8 THEN CLS:GOTO 1100
1210 PRINT TAB(5);"NULLA DA SEGNALARE"
1220 GOTO 500
1230 CLS:PRINT "HAI LANCIATO I RAGGI TRATTORI"
1240 PRINT "PRIMA DI ARRIVARE SUL QUADRANTE"
1250 PRINT:GOTO 1670
1260 GOTO 1150
1270 REM OBIETTIVO
1280 IF INT(RND(1)*3=0 THEN 1520
1290 PRINT "E' MOLTO BUIO E L'ASTRONAVE"
1300 PRINT "NON SI VEDE"
1310 INPUT "-COMANDI- ";A
1320 IF A>6 THEN 1350
1330 PRINT "LE MANOVRE ELUSIVE NON SERVONO"
1340 GOTO 1240
1350 IF A<8 THEN 1380
1360 GOSUB 1740
1370 GOTO 1240
1380 IF A=7 THEN 1470
1390 PRINT "HAI RIMORCHIATO L'ASTRONAVE"
1400 PRINT "LANCIANDO I RAGGI TRATTORI "
1410 PRINT "ALLA CIECA"
```

```
1420 GOTO 1670
1430 PRINT "HAI MANCATO L'ASTRONAVE"
1440 PRINT "ORA NON HAI PIU' ENERGIA"
1450 PRINT "PER RIMORCHIARE L'ASTRONAVE"
1460 GOTO 1670
1470 REM ****************************
1480 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN 1520
1490 PRINT "I RAGGI SENSORI SONO"
1500 PRINT "STATI INUTILI"
1510 GOTO 1240
1520 PRINT "IL NAVIGATORE HA INDIVIDUATO"
1530 PRINT "L'ASTRONAVE IN AVARIA"
1540 INPUT "-COMANDI- ";A
1550 IF A<>8 THEN 1650
1560 CLS:PRINT :PRINT
1570 PRINT "------COMPLIMENTI------"
1580 PRINT :PRINT :PRINT
1590 PRINT "   MISSIONE COMPIUTA"
1600 PRINT:PRINT
1610 GOTO 1670
1620 PRINT
1630 PRINT "HAI TERMINTO L'ENERGIA":PRINT
1640 GOTO 1670
1650 PRINT "LA TUA NAVE E' STATA"
1660 PRINT "MISERAMENTE DISTRUTTA !!":PRINT
1670 INPUT "VUOI RITENTARE ";A$
1680 IF LEFT$(A$,1)="N" THEN 1710
1690 S=0:C=303:F=0:M=4
1700 POKE &H85E5,24:GOTO 470
1710 PRINT "OK CI RIVEDIAMO"
1720 PRINT "LA PROSSIMA VOLTA"
1730 POKE &H85E5,24:GOTO 1820
1740 PRINT CHR$(27)CHR$(161)CHR$(32)CHR$(50);
1750 PRINT " --------------- COMANDI --------------"
1760 PRINT " | 1=SALE             | 2=SCENDE        |"
1770 PRINT " | 3=VIRA A SINISTRA| 4=VIRA A DESTRA |"
1780 PRINT " | 5=RAGGI FOTONICO | 6=ROTTA MISSIONE|"
1790 PRINT " | 7=RAGGI SENSORI  | 8=RAGGI TRATTORI|"
1800 POKE &H85E5,18
1810 RETURN
1820 END
```

Toto. Compilatore di sistema basato sulle probabilità PER LASER 500/310

Il programma genera un sistema basandosi sulle probabilità di vittoria di una squadra, inserendo i dati nel sistema.
Supponiamo di dover pronosticare il risultato di una partita di calcio, TORINO - COMO.
1ª DOMANDA DEL COMPUTER:
Probabilità di vittoria della squadra di casa (diamo n. 1)
Probabilità di pareggio (diamo n. 3)
Probabilità di vittoria della squadra ospite (diamo n. 6):
Sviluppo ...
Abbiamo così assegnato 1 probabilità su 10 al verificarsi del segno 1 sulla schedina, 3 su 10 al segno X e 6 su 10 di verificarsi il segno 2.
Il computer nel tabellone riassuntivo, mostrerà le probabilità in percentuali, che in questo caso sono,
10% per il segno 1
30% per il segno X
60% per il segno 2
corrispondenti a quelle introdotte.
In questo modo potete assegnare le probabilità desiderate, di ogni squadra, senza essere costretti a complicati calcoli o ripensamenti.
Nel caso non sia soddisfacente il risultato di una partita è possibile chiedere la modifica delle percentuali, indicando il numero della partita desiderata.
Al termine di tutto questo vi verrà chiesto il numero delle triple da inserire nel sistema, e il numero delle doppie, mostrando in breve il sistema completo, indicando il numero delle colonne ed il costo.
Fin qui il lavoro dell'utente; che cosa fa in pratica il computer?
Molto semplicemente vi suggerisce i vari possibili risultati con le specifiche indicate da voi, che in base alle probabilità genera il sistema, assegnando le triple o le doppie la dove si potrebbe verificare qualche sorpresa.

```
1 '***********************************
2 '*** L A S E R   T O T O   1 X 2 ***
3 '***                             ***
4 '***   LISTATO PER  LASER  500   ***
5 '***                             ***
6 '***   A CURA  DELLA REDAZIONE   ***
7 '***********************************
10 CLEAR 5000:TEXT 40
20 DIM A$(13,3),A(13,12),W$(25),TR(13,2),DP(13,2),DP$(13)
30 DEF FN P$(X,Y)=CHR$(27)+CHR$(161)+CHR$(31+X)+CHR$(31+Y)
40 FOR I=1 TO 25:W$(I)=FN P$(X,I):NEXT:CLS
50 INPUT "CONCORSO N'";NR:INPUT "COSTO DI UNA COLONNA";COL
60 FOR I=1 TO 13
70 CLS:PRINT CHR$(28);"PARTITA  N'";I:PRINT
80 PRINT "SQUADRA DI CASA ";:INPUT A$
90 A$(I,1)=LEFT$(A$+STRING$(10," "),10)
100 PRINT "SQUADRA  OSPITE ";:INPUT A$:PRINT
110 A$(I,2)=LEFT$(A$+STRING$(10," "),10)
120 GOSUB 800
130 NEXT I
140 CLS:PRINT W$(1);"CONCORSO N";NR :PRINT
150 FOR I=1 TO 13:A$(I,3)="":NEXT
160 FOR I=1 TO 13:PRINT A$(I,1);"-";A$(I,2);
```

```
170 FOR J=1 TO 3:A$=STR$(INT(A(I,8+J)))
180 TB=(23+5*J-LEN(A$)):PRINT TAB(TB);A$;
190 NEXT:PRINT:NEXT
200 PRINT W$(20);"VUOI CAMBIARE QUALCHE"
210 PRINT "PERCENTUALE";:INPUT R$
220 IF LEFT$(R$,1)<>"S" THEN 280
230 PRINT "DI QUALE PARTITA (1-13)";:INPUT I
240 IF I<1 OR I>13 THEN PRINT CHR$(24);CHR$(24):GOTO 230
250 CLS:PRINT W$(5);"PARTITA  N'";I
260 PRINT A$(I,1);"-";A$(I,2)
270 GOSUB 800:GOTO 140
280 CLS:PRINT "NUMERO DI TRIPLE DESIDERATE ";:INPUT TR
290 IF TR>13 THEN 280
300 IF TR=13 THEN PRINT "SISTEMA INUTILE":GOTO 330
310 PRINT W$(5);"NUMERO DI DOPPIE DESIDERATE";:INPUT DP
320 IF DP>(13-TR) THEN 310
330 NC=INT((3^TR)*(2^DP)):PRINT "SISTEMA DA ";
340 PRINT USING "#######";NC;:PRINT " COLONNE"
350 PRINT "DEL COSTO DI L.";USING "############";NC*COL
360 PRINT W$(20);:LINE INPUT "PREMERE IL TASTO RETURN";RET$
370 PRINT W$(20);" ATTENDERE IL SISTEMA !       "
380 IF TR=0 THEN 470
390 FOR F1=1 TO 2
400 FOR F2=F1+1 TO 13
410 IF TR(F1,2)<TR(F2,2) THEN 450
420 FOR F3=1 TO 2:RT(F3)=TR(F1,F3):NEXT
430 FOR F3=1 TO 2:TR(F1,F3)=TR(F2,F3):NEXT
440 FOR F3=1 TO 2:TR(F2,F3)=RT(F3):NEXT
450 NEXT:NEXT:FOR F1=1 TO TR
460 A$(TR(F1,1),3)="1 X 2":NEXT
470 IF (13-DP-TR)=0 THEN 680
480 FOR I=1 TO 13:T$="1":DP(I,1)=I:TS=A(I,9)
490 IF A(I,10)>TS THEN T$="X":TS=A(I,10)
500 IF A(I,11)>TS THEN T$="2":TS=A(I,11)
510 DP$(I)=T$:DP(I,2)=TS
520 NEXT
530 FOR F1=1 TO 12
540 FOR F2=F1+1 TO 13
550 IF DP(F1,2)>DP(F2,2) THEN 620
560 FOR F3=1 TO 2
570 PD(F3)=DP(F1,F3):NEXT:PD$=DP$(F1)
580 FOR F3=1 TO 2:DP(F1,F3)=DP(F2,F3):
590 NEXT:DP$(F1)=DP$(F2)
600 FOR F3=1 TO 2:DP(F2,F3)=PD(F3)
610 NEXT:DP$(F2)=PD$
620 NEXT:NEXT:F1=1:F2=1
630 IF F2>(13-DP-TR) OR F1>13 THEN 680
640 IF A$(DP(F1,1),3)<>"" THEN 660
650 A$(DP(F1,1),3)=DP$(F1):F2=F2+1
660 F1=F1+1:GOTO 630
670 IF DP=0 THEN 740
680 FOR I=1 TO 13:IF A$(I,3)<>"" THEN 730
690 PD=A(I,3):DP$="1 X"
700 IF A(I,5)>PD THEN PD=A(I,5):DP$="1 2"
```

```
710 IF A(I,7)>PD THEN PD=A(I,7):DP$="X 2"
720 A$(I,3)=DP$
730 NEXT
740 CLS:FOR I=1 TO 13
750 PRINT A$(I,1);"-";A$(I,2);TAB(30);A$(I,3)
760 NEXT
770 PRINT "VUOI SCEGLIERE UN ALTRO SISTEMA":INPUT R$
780 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN 140
790 END:'PROGRAM
800 PRINT "PROBABILITA' DI VITTORIA DELLA"
810 PRINT "SQUADRA DI CASA";:INPUT A(I,9):PRINT
820 PRINT "PROBABILITA' DI UN RISULTATO"
830 PRINT "DI PARITA'";:INPUT A(I,10):PRINT
840 PRINT "PROBABILITA' DI VITTORIA DELLA"
850 PRINT "SQUADRA OSPITE";:INPUT A(I,11)
860 A(I,12)=0:FOR J=9 TO 11
870 A(I,12)=A(I,12)+A(I,J):NEXT
880 FOR J=9 TO 11:A(I,J)=A(I,J)*100/A(I,12):NEXT
890 A(I,12)=0:FOR J=9 TO 11
900 A(I,12)=A(I,12)+A(I,J):NEXT
910 A(I,1)=A(I,12)/3
920 A(I,2)=0:FOR J=9 TO 11
930 A(I,2)=A(I,2)+(A(I,J)-A(I,1))^2:NEXT
940 A(I,2)=A(I,2)/3
950 TR(I,1)=I:TR(I,2)=A(I,2)
960 A(I,3)=(A(I,9)+A(I,10))/2
970 A(I,4)=0:FOR J=9 TO 10
980 A(I,4)=A(I,4)+(A(I,J)-A(I,3))^2:NEXT
990 A(I,4)=A(I,4)/2
1000 A(I,5)=(A(I,9)+A(I,11))/2
1010 A(I,6)=0:FOR J=9 TO 11:IF J=10 THEN 1030
1020 A(I,6)=A(I,6)+(A(I,J)-A(I,5))^2
1030 NEXT
1040 A(I,7)=(A(I,10)+A(I,11))/2
1050 A(I,8)=0:FOR J=10 TO 11
1060 A(I,8)=A(I,8)+(A(I,J)-A(I,7))^2:NEXT
1070 A(I,8)=A(I,8)/2
1080 RETURN
```

```
10 '***********************************
15 '*** L A S E R   T O T O   1 X 2 ***
20 '***                           ***
25 '***   LISTATO PER  LASER  310   ***
30 '***                           ***
35 '***   A CURA  DELLA REDAZIONE   ***
40 '***********************************
45 CLEAR 5000:TEXT 40
50 DIM A$(13,3),A(13,12),W$(25),TR(13,2),DP(13,2),DP$(13)
55 CLS
60 INPUT "CONCORSO N'";NR:INPUT "COSTO DI UNA COLONNA";COL
65 FOR I=1 TO 13
70 CLS:PRINT "PARTITA  N'";I:PRINT
75 PRINT "SQUADRA DI CASA ";:INPUT A$
80 A$(I,1)=LEFT$(A$+"           ",10)
85 PRINT "SQUADRA  OSPITE ";:INPUT A$:PRINT
90 A$(I,2)=LEFT$(A$+"           ",10)
95 GOSUB 435
100 NEXT I
105 CLS:PRINT "CONCORSO N";NR :PRINT
110 FOR I=1 TO 13:A$(I,3)="":NEXT
115 FOR I=1 TO 13:PRINT A$(I,1);"-";A$(I,2);
120 FOR J=1 TO 3:A$=STR$(INT(A(I,8+J)))
125 PRINT A$;
130 NEXT:PRINT:NEXT
135 PRINT "VUOI CAMBIARE QUALCHE"
140 PRINT "PERCENTUALE";:INPUT R$
145 IF LEFT$(R$,1)<>"S" THEN 175
150 PRINT "DI QUALE PARTITA (1-13)";:INPUT I
155 IF I<1 OR I>13 THEN PRINT CHR$(27);CHR$(27):GOTO 150
160 CLS:PRINT "PARTITA  N'";I
165 PRINT A$(I,1);"-";A$(I,2)
170 GOSUB 435:GOTO 105
175 CLS:PRINT "NUMERO DI TRIPLE DESIDERATE ";:INPUT TR
180 IF TR>13 THEN 175
185 IF TR=13 THEN PRINT "SISTEMA INUTILE":GOTO 200
190 PRINT W$(5);"NUMERO DI DOPPIE DESIDERATE";:INPUT DP
195 IF DP>(13-TR) THEN 190
200 NC=INT((3^TR)*(2^DP)):PRINT "SISTEMA DA ";
205 PRINT USING "#######";NC;:PRINT " COLONNE"
210 PRINT "DEL COSTO DI L.";USING "############";NC*COL
215 INPUT "PREMERE IL TASTO RETURN";RET$
220 PRINT CHR$(27);" ATTENDERE IL SISTEMA !       "
225 IF TR=0 THEN 270
230 FOR F1=1 TO 2
235 FOR F2=F1+1 TO 13
240 IF TR(F1,2)<TR(F2,2) THEN 260
245 FOR F3=1 TO 2:RT(F3)=TR(F1,F3):NEXT
250 FOR F3=1 TO 2:TR(F1,F3)=TR(F2,F3):NEXT
255 FOR F3=1 TO 2:TR(F2,F3)=RT(F3):NEXT
260 NEXT:NEXT:FOR F1=1 TO TR
265 A$(TR(F1,1),3)="1 X 2":NEXT
270 IF (13-DP-TR)=0 THEN 375
275 FOR I=1 TO 13:T$="1":DP(I,1)=I:TS=A(I,9)
```

```
280 IF A(I,10)>TS THEN T$="X":TS=A(I,10)
285 IF A(I,11)>TS THEN T$="2":TS=A(I,11)
290 DP$(I)=T$:DP(I,2)=TS
295 NEXT
300 FOR F1=1 TO 12
305 FOR F2=F1+1 TO 13
310 IF DP(F1,2)>DP(F2,2) THEN 345
315 FOR F3=1 TO 2
320 PD(F3)=DP(F1,F3):NEXT:PD$=DP$(F1)
325 FOR F3=1 TO 2:DP(F1,F3)=DP(F2,F3):
330 NEXT:DP$(F1)=DP$(F2)
335 FOR F3=1 TO 2:DP(F2,F3)=PD(F3)
340 NEXT:DP$(F2)=PD$
345 NEXT:NEXT:F1=1:F2=1
350 IF F2>(13-DP-TR) OR F1>13 THEN 375
355 IF A$(DP(F1,1),3)<>"" THEN 365
360 A$(DP(F1,1),3)=DP$(F1):F2=F2+1
365 F1=F1+1:GOTO 350
370 IF DP=0 THEN 405
375 FOR I=1 TO 13:IF A$(I,3)<>"" THEN 400
380 PD=A(I,3):DP$="1 X"
385 IF A(I,5)>PD THEN PD=A(I,5):DP$="1 2"
390 IF A(I,7)>PD THEN PD=A(I,7):DP$="X 2"
395 A$(I,3)=DP$
400 NEXT
405 CLS:FOR I=1 TO 13
410 PRINT A$(I,1);"-";A$(I,2);TAB(25);A$(I,3)
415 NEXT
420 PRINT "VUOI SCEGLIERE"
422 INPUT "UN ALTRO SISTEMA";R$
425 IF LEFT$(R$,1)="S" THEN 105
430 CLS:PRINT "END PROGRAM":END
435 PRINT "PROBABILITA' DI VITTORIA DELLA"
440 PRINT "SQUADRA DI CASA";:INPUT A(I,9):PRINT
445 PRINT "PROBABILITA' DI UN RISULTATO"
450 PRINT "DI PARITA'";:INPUT A(I,10):PRINT
455 PRINT "PROBABILITA' DI VITTORIA DELLA"
460 PRINT "SQUADRA OSPITE";:INPUT A(I,11)
465 A(I,12)=0:FOR J=9 TO 11
470 A(I,12)=A(I,12)+A(I,J):NEXT
475 FOR J=9 TO 11:A(I,J)=A(I,J)*100/A(I,12):NEXT
480 A(I,12)=0:FOR J=9 TO 11
485 A(I,12)=A(I,12)+A(I,J):NEXT
490 A(I,1)=A(I,12)/3
495 A(I,2)=0:FOR J=9 TO 11
500 A(I,2)=A(I,2)+(A(I,J)-A(I,1))^2:NEXT
505 A(I,2)=A(I,2)/3
510 TR(I,1)=I:TR(I,2)=A(I,2)
515 A(I,3)=(A(I,9)+A(I,10))/2
520 A(I,4)=0:FOR J=9 TO 10
525 A(I,4)=A(I,4)+(A(I,J)-A(I,3))^2:NEXT
530 A(I,4)=A(I,4)/2
535 A(I,5)=(A(I,9)+A(I,11))/2
540 A(I,6)=0:FOR J=9 TO 11:IF J=10 THEN 550
```

```
545 A(I,6)=A(I,6)+(A(I,J)-A(I,5))^2
550 NEXT
555 A(I,7)=(A(I,10)+A(I,11))/2
560 A(I,8)=0:FOR J=10 TO 11
565 A(I,8)=A(I,8)+(A(I,J)-A(I,7))^2:NEXT
570 A(I,8)=A(I,8)/2
575 RETURN
```

Adventure: caccia alla tigre PER LASER 500/310

Vi trovate in un luogo desolato e avete il compito di trovare e uccidere la tigre che in passato ha fatto strage di uomini.
Avete naturalmente bisogno di armi, ma quale arma sarà in grado di uccidere la tigre?
Muovendovi molto cautamente dovete cercare il fucile che avete perso.
Quando avrete trovato il fucile (se siete ancora vivi) potete uccidere la tigre.

COMMENTI DEI LISTATI LASER 500/310
10-40 = inizializzano le variabili
50-55 = genera la posizione iniziale della zona da cui partire
100-110 = stampa la descrizione della stanza e dell'oggetto posto nella stessa stanza
120-130 = controllano se il giocatore si trova in una stanza contenenti dei pericoli
140-180 = stampano le possibili direzioni
190 = richiede le istruzioni
200-210 = impediscono le varie direzioni
215-220 = controlla se la risposta è una direzione
240-270 = spostano il giocatore
300 = manda alla routine di stampa degli oggetti in possesso del giocatore
330-420 = separa il verbo dal nome
430-450 = stampa oggetti in dotazione
510-590 = controllo del possesso o meno degli oggetti
680-790 = descrivono le stanze e le possibili uscite
800-920 = routine per fine gioco e richiesta di gioco

LISTA DELLE VARIABILI
SM = sabbie mobili
LU = tigre
DIM OG = locazione degli oggetti
DIM OG$ = nomi degli oggetti
DIM OD$ = descrizione degli oggetti
P = posizione del giocatore
P2 = posizione successiva
O, E, N, S = direzioni nei quattro punti cardinali OVEST, EST, NORD, SUD
I$ = input comandi
V$ = verbo
N$ = nome
D = dotazione
A = aiuto

VERBI USATI:
PRENDI, PRENDERE, AFFERRARE, AFFERRA, PRENDO, AFFERRO, GETTARE, BUTTARE, GETTA, BUTTA, LASCIARE, LASCIA, ABBANDONA, ABBANDONARE, UCCIDERE, UCCIDI, AMMAZZA, AMMAZZARE, SPARARE, SPARA, ELIMINARE, ELIMINA

COMANDI:
O=OVEST, E=EST, N=NORD, S=SUD, D=DOTAZIONE, A=AIUTO

```
1 '************************************
2 '***       A D V E N T U R E      ***
3 '***      -CACCIA ALLA TIGRE-     ***
4 '***     LISTATO PER LASER 310    ***
5 '***   A CURA  DELLA REDAZIONE    ***
6 '************************************
10 CLS:SM=0:LU=0
12 FOR I=1 TO 3
15 READ OG(I),OG$(I),OD$(I)
18 NEXT I
20 DATA 7,IL COLTELLO,PER TERRA C'E' UN COLTELLO
22 DATA 1,IL FICILE,QUI C'E' IL TUO FUCILE
40 DATA 13,LA FRUSTA,A TERRA C'E' UNA LUNGA FRUSTA
50 P=INT(RND(14))
52 IF P=7 OR P=8 OR P=13 THEN 70
55 GOTO 50
60 P=P2
70 PRINT
71 IF P=1 THEN 680
72 IF P=2 THEN 700
74 IF P=7 THEN 720
75 IF P=8 THEN 740
76 IF P=9 THEN 780
77 IF P=13 THEN 760
78 IF P>13 THEN 800
100 FOR I=1 TO 3
105 IF OG(I)=P THEN PRINT OD$(I)
110 NEXT I
120 IF P=2 AND SM<>2 THEN 800
130 IF P=9 AND LU<>2 THEN 810
140 PRINT "PUOI ANDARE  SOLO "
150 IF N>0 THEN PRINT "A NORD"
160 IF S>0 THEN PRINT "A SUD"
170 IF E>0 THEN PRINT "A EST"
180 IF O>0 THEN PRINT "A OVEST"
190 B$="":I$="":INPUT "ISTRUZIONI";I$
200 IF P=2 AND SM<>2 THEN 290
210 IF P=9 AND LU<>2 THEN 290
215 B$=LEFT$(I$,1)
220 IF B$="N" OR B$="S" OR B$="E" OR B$="O" THEN 240
230 GOTO 300
240 IF B$="N" AND N>0 THEN P2=P-5:GOTO 60
250 IF B$="S" AND S>0 THEN P2=P+5:GOTO 60
260 IF B$="E" AND E>0 THEN P2=P+1:GOTO 60
270 IF B$="O" AND O>0 THEN P2=P-1:GOTO 60
280 PRINT "NON PUOI ANDARE  "; I$:GOTO 60
290 IF B$="N" OR B$="S" OR B$="E" OR B$="O" THEN XX=1
295 IFXX=1THENPRINT"NON PUOI FARLO ADESSO !!!":XX=0:GOTO70
300 IF I$="D" THEN 430
310 IF RIGHT$(I$,6)="USCIRE" AND P=2 AND SM<>2 THEN 610
320 IF I$="A" THEN 480
330 FOR I=1 TO LEN(I$)
334 IF MID$(I$,I,1)=" " THEN 360
340 NEXT I
350 PRINT "USARE PIU' PAROLE.":GOTO 70
360 FOR SX=1 TO LEN(I$)
365 IF MID$(I$,SX,1)=" " THEN 380
370 NEXT SX
380 V$=LEFT$(I$,SX-1)
382 N$=RIGHT$(I$,(LEN(I$)-SX))
390 IF V$="PRENDERE" OR V$="AFFERRARE" THEN 510
395 IF V$="PRENDI" OR V$="AFFERRA" THEN 510
398 IF V$="PRENDO" OR V$="AFFERRO" THEN 510
400 IF V$="GETTARE" OR V$="BUTTARE" THEN 560
402 IF V$="GETTA" OR V$="BUTTA" THEN 560
405 IF V$="LASCIARE" OR V$="ABBANDONARE" THEN 560
408 IF V$="LASCIA" OR V$="ABBANDONA" THEN 560
410 IF V$="UCCIDERE" OR V$="AMMAZZARE" THEN 630
412 IF V$="UCCIDI" OR V$="AMMAZZA" THEN 630
```

```
402 IF V$="GETTA" OR V$="BUTTA" THEN 560
405 IF V$="LASCIARE" OR V$="ABBANDONARE" THEN 560
408 IF V$="LASCIA" OR V$="ABBANDONA" THEN 560
410 IF V$="UCCIDERE" OR V$="AMMAZZARE" THEN 630
412 IF V$="UCCIDI" OR V$="AMMAZZA" THEN 630
415 IF V$="SPARARE" OR V$="ELIMINARE" THEN 630
418 IF V$="SPARA" OR V$="ELIMINA" THEN 630
420 CLS:PRINT "NON SO COSA VUOL DIRE ?":PRINT:GOTO 70
430 CLS:PRINT "LA TUA DOTAZIONE E' ":D=0:PRINT
440 FOR I=1 TO 3
442 IF OG(I)=-1 THEN PRINT OG$(I):D=D+1
450 NEXT I
460 IF D=0 THEN PRINT "NULLA.":PRINT
470 GOTO 70
480 IF P=9 THEN PRINT "PROVA AD UCCIDERLA...":GOTO 70
490 IF P=2 THEN PRINT "PROVA AD USCIRE...":GOTO 70
500 CLS:PRINT "NON HAI BISOGNO DI AIUTO QUI !":GOTO 70
510 FOR I=1 TO 3
515 IF OG$(I)=N$ THEN 530
520 NEXT I
530 IF OG(I)=-1 THEN PRINT "C'E' L'HAI GIA'":GOTO 70
540 IF OG(I)<>P THEN PRINT "QUI NON C'E'";N$:GOTO 70
550 CLS:PRINT "OK HAI PRESO "OG$(I):OG(I)=-1:GOTO 70
560 FOR I=1 TO 3
565 IF OG$(I)=N$ THEN 580
570 NEXT I
580 IF OG(I)<>-1 THEN PRINT "NON L'HAI":GOTO 70
590 PRINT "OK HAI GETTATO ";OG$:OG(I)=P:GOTO 70
600 GOTO 140
610 IF OG(3)=-1 THEN CLS:XX=2:PRINT "OK, CON LA FRUSTA"
615 IF XX=3 THEN PRINT "TI AGGRAPPI A UN RAMO":XX=0
620 PRINT "NON HAI NULLA A CUI AGGRAPPARTI...":GOTO 900
630 IF P<>9 THEN 670
640 IF OG(2)=-1 THEN XX=3:PRINT "OK, L'HAI UCCISA !!!"
645 IF XX=3 THEN PRINT "HAI VINTO LA SFIDA.":XX=0:GOTO 850
650 IF OG(1)=-1 THEN XX=4:PRINT "CON QUEL TEMPERINO ?"
655 IF XX=4 THEN PRINT "VUOI SCHERZARE !":XX=0:GOTO 820
660 CLS:PRINT "NON HAI NULLA CON CUI UCCIDERLA":GOTO 820
670 PRINT "QUI NON C'E' NESSUNO DA UCCIDERE.":GOTO 70
680 PRINT "SEI IN RIVA AD UN FIUME"
690 N=0:E=2:S=0:O=0:GOTO 100
700 PRINT "SEI IN UN SENTIERO FANGOSO"
710 N=0:E=0:S=7:O=1:GOTO 100
720 PRINT "SEI IN UNA CAVERNA CON DUE USCITE"
730 N=2:E=8:S=0:O=0:GOTO 100
740 PRINT "SEI IN UN CAMPO CIRCONDATO DAL BOSCO"
750 N=0:E=9:S=13:O=7:GOTO 100
760 PRINT "SEI IN UN PRATO"
770 N=8:E=0:S=0:O=0:GOTO 100
780 PRINT "SEI VICINO A UN BOSCO"
790 N=0:E=0:S=0:O=8:GOTO 100
800 PRINT "SEI CADUTO NELLE SABBIE MOBILI":GOTO 190
810 PRINT "UNA TIGRE ENORME ESCE DAL BOSCO.":GOTO 190
820 PRINT "LA TIGRE AVANZA LENTAMENTE VERSO DI TE,"
830 PRINT "TU CERCHI DI SCAPPARE MA INUTILMENTE,"
840 PRINT "LA TIGRE TI RAGGIUNGE E TI DIVORA..."
845 PRINT " GNAM....GNAM...........GNAM"
850 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
860 PRINT "GIOCHI ANCORA ?    (S/N)";: INPUT W$
868 IF LEFT$(W$,1)="S" THEN RUN ELSE END
870 GOTO 865
900 PRINT "IL FANGO TI ATTIRA SEMPRE PIU' GIU'"
910 PRINT "SOFFOCANDOTI......"
920 PRINT "....MI DISPIACE":GOTO 850
```

```
1 '**********************************
2 '***       A D V E N T U R E      ***
3 '***      -CACCIA ALLA TIGRE-     ***
4 '***     LISTATO PER LASER 500    ***
5 '***    A CURA  DELLA REDAZIONE   ***
6 '**********************************
10 TEXT 40:COLOR 15,0,9:CLS:SM=0:LU=0
12 FOR I=1 TO 3
15 READ OG(I),OG$(I),OD$(I)
18 NEXT I
20 DATA 7,IL COLTELLO,PER TERRA C'E' UN COLTELLO
22 DATA 1,IL FICILE,QUI C'E' IL TUO FUCILE
40 DATA 13,LA FRUSTA,A TERRA C'E' UNA LUNGA FRUSTA
50 RANDOMIZE:P=INT(14*RND(1))
52 IF P=7 OR P=8 OR P=13 THEN 70
55 GOTO 50
60 P=P2
70 PRINT
71 IF P=1 THEN 680
72 IF P=2 THEN 700
74 IF P=7 THEN 720
75 IF P=8 THEN 740
76 IF P=9 THEN 780
77 IF P=13 THEN 760
78 IF P>13 THEN 800
100 FOR I=1 TO 3
105 IF OG(I)=P THEN PRINT OD$(I)
110 NEXT I
120 IF P=2 AND SM<>2 THEN 800
130 IF P=9 AND LU<>2 THEN 810
140 PRINT "PUOI ANDARE  SOLO "
150 IF N>0 THEN PRINT "A NORD"
160 IF S>0 THEN PRINT "A SUD"
170 IF E>0 THEN PRINT "A EST"
180 IF O>0 THEN PRINT "A OVEST"
190 B$="":I$="":INPUT "ISTRUZIONI";I$
200 IF P=2 AND SM<>2 THEN 290
210 IF P=9 AND LU<>2 THEN 290
215 B$=LEFT$(I$,1)
220 IF B$="N" OR B$="S" OR B$="E" OR B$="O" THEN 240
230 GOTO 300
240 IF B$="N" AND N>0 THEN P2=P-5:GOTO 60
250 IF B$="S" AND S>0 THEN P2=P+5:GOTO 60
260 IF B$="E" AND E>0 THEN P2=P+1:GOTO 60
270 IF B$="O" AND O>0 THEN P2=P-1:GOTO 60
280 PRINT "NON PUOI ANDARE  "; I$:GOTO 60
290 IF B$="N" OR B$="S" OR B$="E" OR B$="O" THEN PRINT "NON PUO
I FARLO ADESSO !!!":GOTO 70
300 IF I$="D" THEN 430
310 IF RIGHT$(I$,6)="USCIRE" AND P=2 AND SM<>2 THEN 610
320 IF I$="A" THEN 480
330 FOR I=1 TO LEN(I$)
334 IF MID$(I$,I,1)=" " THEN 360
340 NEXT I
350 PRINT "USARE PIU' PAROLE.":GOTO 70
360 FOR SX=1 TO LEN(I$)
365 IF MID$(I$,SX,1)=" " THEN 380
370 NEXT SX
380 V$=LEFT$(I$,SX-1)
382 N$=RIGHT$(I$,(LEN(I$)-SX))
390 IF V$="PRENDERE" OR V$="AFFERRARE" THEN 510
395 IF V$="PRENDI" OR V$="AFFERRA" THEN 510
398 IF V$="PRENDO" OR V$="AFFERRO" THEN 510
400 IF V$="GETTARE" OR V$="BUTTARE" THEN 560
402 IF V$="GETTA" OR V$="BUTTA" THEN 560
405 IF V$="LASCIARE" OR V$="ABBANDONARE" THEN 560
408 IF V$="LASCIA" OR V$="ABBANDONA" THEN 560
410 IF V$="UCCIDERE" OR V$="AMMAZZARE" THEN 630
412 IF V$="UCCIDI" OR V$="AMMAZZA" THEN 630
```

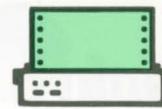
```
415 IF V$="SPARARE" OR V$="ELIMINARE" THEN 630
418 IF V$="SPARA" OR V$="ELIMINA' THEN 630
420 CLS:PRINT "NON SO COSA VUOL DIRE ?":PRINT:GOTO 70
430 CLS:PRINT "LA TUA DOTAZIONE E' ":D=0:PRINT
440 FOR I=1 TO 3
442 IF OG(I)=-1 THEN PRINT OG$(I):D=D+1
450 NEXT I
460 IF D=0 THEN PRINT "NULLA.":PRINT
470 GOTO 70
480 IF P=9 THEN PRINT "PROVA AD UCCIDERLA...":GOTO 70
490 IF P=2 THEN PRINT "PROVA AD USCIRE...":GOTO 70
500 CLS:PRINT "NON HAI BISOGNO DI AIUTO QUI !":GOTO 70
510 FOR I=1 TO 3
515 IF OG$(I)=N$ THEN 530
520 NEXT I
530 IF OG(I)=-1 THEN PRINT "C'E' L'HAI GIA'":GOTO 70
540 IF OG(I)<>P THEN PRINT "QUI NON C'E'";N$:GOTO 70
550 CLS:PRINT "OK HAI PRESO "OG$(I):OG(I)=-1:GOTO 70
560 FOR I=1 TO 3
565 IF OG$(I)=N$ THEN 580
570 NEXT I
580 IF OG(I)<>-1 THEN PRINT "NON L'HAI":GOTO 70
590 PRINT "OK HAI GETTATO ";OG$:OG(I)=P:GOTO 70
600 GOTO 140
610 IF OG(3)=-1 THEN CLS:PRINT "OK, CON LA FRUSTA TI AGGRAPPI A
 UN RAMO"
615 PRINT "ED ESCI DALLE SABBIE MOBILI":SM=2:GOTO 70
620 PRINT "NON HAI NULLA A CUI AGGRAPPARTI...":GOTO 900
630 IF P<>9 THEN 670
640 IF OG(2)=-1 THEN PRINT "OK, L'HAI UCCISA !!  HAI VINTO LA S
FIDA.":GOTO 850
650 IF OG(1)=-1 THEN PRINT "CON QUEL TEMPERINO ? VUOI SCHERZARE
 !!":GOTO 820
660 CLS:PRINT "NON HAI NULLA CON CUI UCCIDERLA":GOTO 820
670 PRINT "QUI NON C'E' NESSUNO DA UCCIDERE.":GOTO 70
680 PRINT "SEI IN RIVA AD UN FIUME"
690 N=0:E=2:S=0:O=0:GOTO 100
700 PRINT "SEI IN UN SENTIERO FANGOSO"
710 N=0:E=0:S=7:O=1:GOTO 100
720 PRINT "SEI IN UNA CAVERNA CON DUE USCITE"
730 N=2:E=8:S=0:O=0:GOTO 100
740 PRINT "SEI IN UN CAMPO CIRCONDATO DAL BOSCO"
750 N=0:E=9:S=13:O=7:GOTO 100
760 PRINT "SEI IN UN PRATO"
770 N=8:E=0:S=0:O=0:GOTO 100
780 PRINT "SEI VICINO A UN BOSCO"
790 N=0:E=0:S=0:O=8:GOTO 100
800 PRINT "SEI CADUTO NELLE SABBIE MOBILI":GOTO 190
810 PRINT "UNA TIGRE ENORME ESCE DAL BOSCO.":GOTO 190
820 PRINT "LA TIGRE AVANZA LENTAMENTE VERSO DI TE,"
830 PRINT "TU CERCHI DI SCAPPARE MA INUTILMENTE,"
840 PRINT "LA TIGRE TI RAGGIUNGE E TI DIVORA..."
845 PRINT " GNAM....GNAM...........GNAM"
850 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
860 PRINT "GIOCHI ANCORA ?   (S/N)";: INPUT W$
868 IF LEFT$(W$,1)="S" THEN RUN ELSE END
870 GOTO 865
900 PRINT "IL FANGO TI ATTIRA SEMPRE PIU' GIU'"
910 PRINT "SOFFOCANDOTI......"
920 PRINT "....MI DISPIACE":GOTO 850
```

Aerei

PER LASER 500/310

Occorre colpire con il cannone a fotone, portandosi nella posizione ideale, tramite i tasti cursore, e sparare con il tasto cursore freccia in sù.
È possibile guidare il fotone anche dopo aver sparato, spostando il cannone a destra o a sinistra, facendo in modo di colpire l'aereo, ma attenzione se uno degli aerei si abbassa troppo sul vostro cannone finirete per essere colpiti voi e dunque il gioco termina.
Il punteggio viene calcolato in base all'altezza dell'aereo, più si trova in alto e più punti otterrete, mentre se invece l'aereo si trova più o meno in giù il punteggio sarà scarso.

DEFINIZIONE DELLE VARIABILI USATE:
P$ = dati per il cursore X e Y
PX, PY = coordinate di partenza aereo 1
SX, SY = incremento per muovere l'aereo nelle direzioni X e Y
FX, FY = coordinate di partenza aereo 2
GX, GY = incremento per muovere l'aereo nelle direzioni X e Y

```
10 '************************************
20 '****         A E R E I          ****
30 '****   LISTATO PER LASER 500    ****
40 '****  A CURA DELLA  REDAZIONE   ****
50 '************************************
60 '
90  COLOR 2,0,1:TEXT 40
100 P$=CHR$(27)+CHR$(161)
110 CLS:PRINT P$;CHR$(32)CHR$(50);STRING$(40,"w");
120 PX=4:PY=1:SX=1:SY=1:FX=1:FY=1:GX=2:GY=2:LX=8:LY=1:KX=1.2:KY=1.5
130 AR$="-{}-":CR$="    ":CN$=" /"+CHR$(140)+"\ ":HY=18
140 FOR K=0 TO 100
150 COLOR 6,0:PRINT P$;CHR$(31+PX)CHR$(31+PY);AR$
160 COLOR 5,0:PRINT P$;CHR$(31+LX)CHR$(31+LY);AR$
170 COLOR 3,0:PRINT P$;CHR$(31+FX)CHR$(31+FY);AR$
180 FOR SW=0 TO 2:'LEVEL
190 IF PEEK(&H8030)=8 AND HX>0 THEN HX=HX-1
200 IF PEEK(&H8030)=25 AND HX<33 THEN HX=HX+1
210 IF SP=0 AND PEEK(&H8030)=24 THEN SP=1:POKE &H8030,0
220 IF SP=1 THEN PRINT P$;CHR$(34+HX)CHR$(30+HY);
230 IF PEEK(&H8604)>32 THEN HZ=1:COLOR ,,15:SOUND 1,1:COLOR ,,1:ST=ST+50/HY
240 IF SP=1 AND HY>2 THEN HY=HY-1:PRINT P$;CHR$(34+HX)CHR$(31+HY);"*"
250 IF SP=1 THEN PRINT P$;CHR$(33+HX)CHR$(32+HY);"   "
260 IF HY=2 OR HZ=1 THEN SP=0:PRINT P$;CHR$(33+HX)CHR$(31+HY);"   ":HY=18:HZ=0
270 COLOR 4,0:PRINT P$;CHR$(31+HX)CHR$(49);CN$
280 PRINT P$;CHR$(33+HX)CHR$(47);:IF PEEK(&H8604)>32 THEN PC=1:GOTO 440
290 PRINT P$;CHR$(35+HX)CHR$(47);:IF PEEK(&H8604)>32 THEN PC=1:GOTO 440
300 COLOR 15,0:PRINT P$;CHR$(35)CHR$(52);"TIME >";100-K;SPC(10);"SCORE >";
    INT( ST);" "
310 NEXT SW
320 PRINT P$;CHR$(31+PX)CHR$(31+PY);"    "
330 PRINT P$;CHR$(31+LX)CHR$(31+LY);"    "
340 PRINT P$;CHR$(31+FX)CHR$(31+FY);"    "
350 PX=PX+SX:FX=FX+GX:LX=LX+KX
360 PY=PY+SY:FY=FY+GY:LY=LY+KY
370 IF PX<1 OR PX>35 THEN SX=-SX
380 IF LX<1 OR LX>35 THEN KX=-KX
390 IF FX<1 OR FX>35 THEN GX=-GX
400 IF PY<2 OR PY>15 THEN SY=-SY
410 IF LY<2 OR LY>15 THEN KY=-KY
```

LX, LY = coordinate di partenza aereo 3
KX, KY = incremento per muovere l'aereo nelle direzioni X e Y
AR$ = disegno aerei
CR$ = cancella aerei
CN$ = disegno cannone
HY = variab. incremento Y missile
HX = variab. per spostare il cannone, a destra e a sinistra
&H8030 = loc. di lettura del tasto premuto
&H8604 = loc. per identificare se è avvenuta una collisione tra il missile e uno dei tre aerei oppure tra aereo e cannone.
K = variab. per il tempo di fine gioco.
T = variab. per il punteggio
SP, HZ = variabile d'accesso

Note della redazione: Questo gioco pur essendo un po'lentuccio è abbastanza divertente, e non mancano le varie difficoltà per effettuare un buon punteggio nel tempo stabilito nel ciclo FOR K=1 TO 100.
Inoltre è possibile effettuare delle modifiche a vostro piacimento.

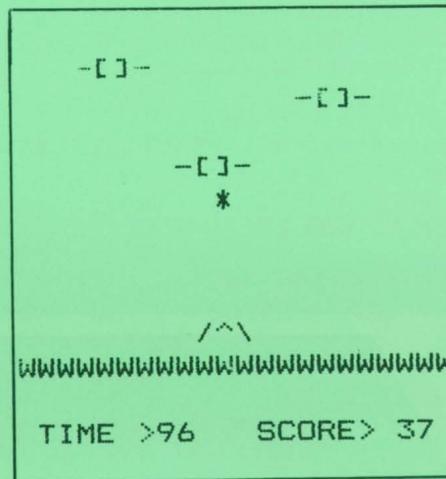
```
420 IF FY<2 OR FY>15 THEN GY=-GY
430 NEXT K:COLOR 15,0,1
440 PRINT P$;CHR$(43)CHR$(35);"G A M E  O V E R"
450 IF PC=1 THEN PRINT P$;CHR$(42)CHR$(46);"SEI STATO COLPITO !"
460 PRINT P$;CHR$(44)CHR$(42);"FOR GAME START"
470 PRINT P$;CHR$(46)CHR$(39);"PRESS KEY"
480 IF PC=! THEN COLOR 15,0,4:PRINT P$;CHR$(33+HX)CHR$(49);"CRASH"
490 POKE &H8030,0:FOR SD=0 TO 15:SOUND RND(1)*15,1:NEXT
500 IF INKEY$="" THEN 500 ELSE RUN
```

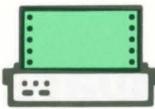
```
   -[]-
              -[]-

         -[]-
           *



          /^\
WWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWW

 TIME >96    SCORE> 37
```

COPY

```
10 '**************************
20 '*         A E R E I      *
30 '*   LISTATO PER LASER    *
40 '*       310/210/110      *
50 '* A CURA DELLA REDAZIONE *
60 '**************************
65 '
70 CLS:PRINT"COMANDI:"
72 PRINT"TASTO (M) PER MUOVERE A SINI."
74 PRINT"TASTO (,) PER MUOVERE A DESTRA"
76 PRINT"TASTO (K) PER SPARARE"
78 PRINT:PRINT
80 INPUT "PREMI RETURN PER INIZIARE";A$
100 CLEAR 100:CLS:FOR Q=0 TO 31
105 G$=G$+"W":NEXT Q
110 PX=5:PY=0:SX=1:SY=32:FX=0
120 FY=0:GX=2:GY=64:LX=9:LY=0
130 KX=1:KY=64
140 AR$="-[]-":CR$="    "
150 CN$=" /*\ ":HY=288
152 PRINT@352,G$
155 FOR K=0 TO 100
160 PRINT@PX+PY,AR$
170 PRINT@LX+LY,AR$
180 PRINT@FX+FY,AR$
190 FOR SW=1 TO 2:'LEVEL
200 A$=INKEY$
210 IF INKEY$="M" AND HX>0 THEN HX=HX-1
220 IF INKEY$="," AND HX<27 THEN HX=HX+1
230 IF SP=0 AND INKEY$="K" THEN SP=1
240 IF SP=1 AND PEEK(28674+HX+HY)<>96 THEN HZ=1
250 IF HZ=1 THEN ST=ST+50/(HY/32):SOUND 1,1
255 IF SP=1 AND HY>0 THEN HY=HY-32:PRINT@34+HX+HY,"*"
260 IF SP=1 THEN PRINT@65+HX+HY,"    "
265 IF HY=0 OR HZ=1 THEN SP=0:PRINT@34+HX+HY," ":HY=288:HZ=0
```

```
270 PRINT@320+HX,CN$
275 IF PEEK(28961+HX)<>96 THENPC=1:GOTO 440
280 IF PEEK(28963+HX)<>96 THENPC=1:GOTO 440
300 PRINT@416,"  TIME >";100-K;"        SCORE >";INT(ST)
310 NEXT SW
320 PRINT@PX+PY,CR$
330 PRINT@LX+LY,CR$
340 PRINT@FX+FY,CR$
350 PX=PX+SX:FX=FX+GX:LX=LX+KX
360 PY=PY+SY:FY=FY+GY:LY=LY+KY
370 IF PX<1 OR PX>26 THEN SX=-SX
380 IF LX<1 OR LX>26 THEN KX=-KX
390 IF FX<1 OR FX>26 THEN GX=-GX
400 IF PY<32 OR PY>256 THEN SY=-SY
410 IF LY<32 OR LY>256 THEN KY=-KY
420 IF FY<32 OR FY>256 THEN GY=-GY
430 NEXT K
440 PRINT@103,"G A M E  O V E R"
450 IF PC=1 THEN PRINT@166,"SEI STATO COLPITO !"
460 PRINT@202,"PRESS KEY"
470 PRINT@264,"FOR GAME START"
480 FOR D=0 TO 15:SOUND RND(15),1:NEXT
485 A$=INKEY$
490 IF INKEY$="" THEN490 ELSE RUN
```

Floppy disk FD 100A

PER LASER 500

Il floppy disk del LASER 500 FD 100A gestito dal LASER 500 in DOS 1.1 con un bagaglio di comandi da fare invidia a molti altri home computer.
Inoltre può lavorare anche in CPM2.2 utilizzando anche i vari programmi compilati in CPM (versione 2.2).
Ma non è tutto, per il LASER 500 è possibile programmare anche in ambiente (LOGO) oltre al BASIC ed il CPM.
Vediamo ora, alcuni dei comandi più importanti, per gestire il floppy disk:
INIT = formatta un nuovo disco a singola densità 148 K.RAM
INIT:D = formatta un nuovo disco doppia densità 308 K.RAM
DIR = stampa la dyrectory sul video
RUN = carica e manda in esecuzione il programma
  es.: RUN "NOME DEL GIOCO"
STATUS = indica quanta memoria del disco è occupata e quanta ne resta a disposizione
REN = cambia il vecchio nome del programma con il nuovo
  es. REN "VECCHIO NOME", "NUOVO NOME"
ERA = cancella il programma
  es. ERA "PIPPO"
DRIVE 1 = seleziona il drive n. 1
DRIVE 2 = seleziona il drive n. 2
BSAVE = memorizza un programma in LM.
  es. BSAVE "TENNIS", &h30DF, &H607F
BLOAD = carica il programma in LM
BRUN = carica il programma in LM e lo manda in esecuzione
OPEN = apre un canale con il floppy
  es.: OPEN "NOME FILE",1 = scrivere OPEN "NOME FILE",0 = leggere
PR# = scrive sul disco in sequenza
  es. PR# "NOME FILE", A, A$, B, B$. ecc.
IN# = carica dal disco in sequenza
  es.: IN# "NOME FILE", A, A$, B, B$. ecc.
CLOSE = chiude il canale
WRITE = random accesso (scrittura)
  es.: WRITE "NOME FILE", X, 1
X = numero di traccia d'accesso
PUT = trasferimento dati sul disco
  es.: PUT "NOME FILE", A$
ACCEPT = random accesso (lettura)
  es.: ACCEPT "FILE NOME", X, 1
X = numero di traccia d'accesso
  es.: GET "NOME FILE", A$
COPY = serve per copiare un programma da un disco all'altro oppure fare una copia integrale del disco.

I quattro listati che seguono sono delle piccole routine per verificare sia il funzionamento, che le varie applicazioni anche nei vostri programmi.

```
10 '*********************************************
20 '* UTILITY DI BASE PER FLOPPY DISK FD 100/A *
30 '* SAVE DIM A$(XX) LOAD DIM A$(XX) SU DISCO *
40 '* PER LASER 500    A CURA DELLA REDAZIONE  *
60 '*********************************************
70 '
100 'PROGRAMMA PER SALVARE IL CONTENUTO DI UN VETTORE O DI UNA MATRICE
110 'SUL DISCO
120 '
125 DIM A$(10),B(10)            :'MATRICE DA SALVARE SUL DISCO
130 OPEN"TEMA",L40              :'APRE UN FILE RANDOM DAL NOME "TEMA"
140 FOR A=1 TO 10               :'PUNTO DI PARTENZA DELLA TRACCIA DA SCRIVERE
160 WRITE "TEMA",A,1            :'INIZIO SCRITTURA DELLA TRACCIA NUMERO A
170 PUT"TEMA",A$(A),B(A)        :'INSE.MATRICE NELLA TRACCIA  N'A
180 NEXT:CLOSE "TEMA"           :'CHIUDE IL FILE "TEMA"
190 '
```

```
200 REM PROGRAMMA PER LEGGERE E TRASFERIRE I DATI NELLA MATRICE O VETTORE
210 'DAL DISCO
220 '
225 DIM A$(10),B(10)            :'MATRICE DA SALVARE SUL DISCO
230 OPEN"TEMA",L40              :'APRE UN FILE RANDOM > "TEMA"
240 FOR A=1 TO 10               :'PUNTO DI PARTENZA DELLA TRACCIA DA LEGGERE
250 ACCEPT"TEMA",A,1            :'INIZIO LETTURA DELLA TRACCIA NUMERO  A
260 GET"TEMA",A$(A),B(A)        :'CARICA MATRICE DALLA TRACCIA N'A
270 PRINT A$(A),B(A)            :'STAMPA
280 NEXT:CLOSE "TEMA"           :'CHIUDE IL FILE "TEMA"
```

```
10 '*********************************************
20 '* UTILITY DI BASE PER FLOPPY DISK FD 100/A *
30 '* SCRITTURA E LETTURA RANDOM SU DISCO       *
40 '* PER LASER 500    A CURA DELLA REDAZIONE  *
60 '*********************************************
70 '
100 'PROGRAMMA PER SCRIVERE
110 'SUL DISCO
120 '
130 OPEN"TEMA",L40              :'APRE UN FILE RANDOM DAL NOME "TEMA"
140 FOR A=1 TO 10               :'PUNTO DI PARTENZA DELLA TRACCIA DA SCRIVERE
150 INPUT "INSERIRE STRINGA";B$  :'INSERIMENTO STRINGA
160 WRITE "TEMA",A,1            :'INIZIO SCRITTURA DELLA TRACCIA NUMERO A
170 PUT"TEMA",B$,A              :'INSE.STRINGA E NUMERO NELLA TRACCIA  N'A
180 NEXT:CLOSE"TEMA":'          :'CHIUDE IL FILE "TEMA"
190 '
200 REM PROGRAMMA PER LEGGERE
210 'DAL DISCO
220 '
230 OPEN"TEMA",L40              :'APRE UN FILE RANDOM "TEMA"
240 FOR A=1 TO 10               :'PUNTO DI PARTENZA DELLA TRACCIA DA LEGGERE
250 ACCEPT"TEMA",A,1            :'INIZIO LETTURA DELLA TRACCIA NUMERO  A
260 GET"TEMA",B$,B              :'CARICA STRINGA E NUMERO DALLA TRACCIA N'A
270 PRINT B$,B                  :'STAMPA
280 NEXT:CLOSE "TEMA":'         :'CHIUDE IL FILE "TEMA"
290 '
292 'PROVA DI LETTURA RND DAL DISCO
296 '
300 OPEN"TEMA",L40              :'APRE UN FILE RANDOM DAL NOME "TEMA"
310 INPUT "INS.NUMERO TRACCIA";A :'NUMERO DELLA TRACCIA DA LEGGERE
315 IF A=0 THEN:CLOSE"TEMA":END  :'CONTROLLO INPUT  0=FINE
320 ACCEPT"TEMA",A,1            :'INIZIO LETTURA DELLA TRACCIA NUMERO  A
330 GET"TEMA",B$,B              :'CARICA STRINGA E NUMERO DALLA TRACCIA N'A
340 PRINT B$,B                  :'STAMPA
350 GOTO 310
360 '
370 NB:SONO PREVISTI UN MASSIMO DI 40 CARATTERI PER LE STRINGHE
380    DUNQUE TUTTO QUELLO CHE VIENE DIGITATO OLTRE I 40 CARATTERI
390    NON VERRA' MEMORIZZATO SUL DISCO.
```

```
10 '**********************************************
20 '* UTILITY DI BASE PER FLOPPY DISK FD 100/A *
30 '* LOAD/SAVE DEI DATI SEQUENZIALI DA DISCO  *
40 '* PER LASER 500    A CURA DELLA REDAZIONE  *
60 '**********************************************
70 '
100 'PROGRAMMA PER SALVARE DATI NUMERICI
110 'SUL DISCO
120 '
130 OPEN"TEMA",1                    :'APRE UN FILE SEQUENZIALE DAL NOME "TEMA"
140 FOR A=1 TO 10                   :'PUNTO DI PARTENZA DELLA TRACCIA DA SCRIVERE
170 PR#"TEMA",A                     :'INSE.DATI SUL DISCO DEL CONTENUTO IN A
180 NEXT:CLOSE "TEMA":'             :'CHIUDE IL FILE "TEMA"
190 '
200 REM PROGRAMMA PER LEGGERE DATI NUMERICI
210 'DAL DISCO
220 '
230 OPEN"TEMA",0                    :'APRE UN FILE SEQUENZIALE "TEMA"
240 FOR A=1 TO 10                   :'PUNTO DI PARTENZA DELLA TRACCIA DA LEGGERE
260 IN#"YEMA",CC                    :'CARICA I DATI NELLA VARIABILE CC
270 PRINT CC                        :'STAMPA
280 NEXT:CLOSE "TEMA":'             :'CHIUDE IL FILE "TEMA"
290 '
295 'NB:LA SCRITTURA SU DISCO DEI DATI E POSSIBILE UNA VOLTA SOLTANTO !
300 '   PER RINSERIRE DEI NUOVI DATI OCCORRE O CANCELLARE IL FILE"TEMA"
310 '   NEL MODO SEGUENTE:  ERA"TEMA"  OPPURE CAMBIARE IL NOME DEL FILE
```

```
10 '**********************************************
20 '* UTILITY DI BASE PER FLOPPY DISK FD 100/A *
30 '* LOAD/SAVE DEI DATI SEQUENZIALI DA DISCO  *
40 '* PER LASER 500    A CURA DELLA REDAZIONE  *
60 '**********************************************
70 '
100 'PROGRAMMA PER SALVARE DATI NUMERICI DA INPUT
110 'SUL DISCO
120 '
130 OPEN"TEMA",1                    :'APRE UN FILE SEQUENZIALE DAL NOME "TEMA"
140 FOR A=1 TO 10                   :'PUNTO DI PARTENZA DELLA TRACCIA DA SCRIVERE
150 INPUT "INSERIRE NUMERO";M       :'INSE.NUMERO DA MEMORIZZARE
170 PR#"TEMA",M                     :'INSE.DATI SUL DISCO DEL CONTENUTO IN M
180 NEXT:CLOSE "TEMA":'             :'CHIUDE IL FILE "TEMA"
190 '
200 REM PROGRAMMA PER LEGGERE DATI NUMERICI
210 'DAL DISCO
220 '
230 OPEN"TEMA",0                    :'APRE UN FILE SEQUENZIALE "TEMA"
240 FOR A=1 TO 10                   :'PUNTO DI PARTENZA DELLA TRACCIA DA LEGGERE
260 IN#"TEMA",CC                    :'CARICA I DATI NELLA VARIABILE CC
270 PRINT CC                        :'STAMPA
280 NEXT:CLOSE "TEMA":'             :'CHIUDE IL FILE "TEMA"
290 '
295 'NB:LA SCRITTURA SU DISCO DEI DATI E POSSIBILE UNA VOLTA SOLTANTO !
300 '   PER RINSERIRE DEI NUOVI DATI OCCORRE O CANCELLARE IL FILE"TEMA"
310 '   NEL MODO SEGUENTE:  ERA"TEMA"  OPPURE CAMBIARE IL NOME DEL FILE
```

Piccoli annunci

Cerco programmi o giochi per Laser 500, soprattutto in linguaggio macchina e non protetti.
Per informazioni telefonare (dopo le 18.00) a Pucciarelli Feliciano 0975/38165 o scrivere: via Loc. Ciotte, 84030 Caggiano (SA).

Cercasi joystick e floppy disk completo di disk a prezzo disponibile per Laser 500. Per informazioni chiamare Fotia Vincenzo, corso F. Sof. Alessio 167, 89029 Taurianova (RC), telefono 0966/641380.

Vendo Laser 500 + registratore + manuale + corso d'informatica + riviste L.C.C. + software tra cui: City invasion, Paint utility, ecc. Prezzo affare LIRE 350.000 trattabili. Per informazioni telefonare (ore pasti) a: Fantazzini Fabrizio, tel. 051/461288, via Resistenza 7, 40068 San Lazzaro (BO).

Vendesi fotocopie rivista L.C.C., Anno 1, N° 0 a L. 300 la pagina, a richiesta, scrivere a Donato Scognamiglio, via 4 Orologi 37, 80056 Ercolano (NA).

Cerco penna ottica + interfaccia + cassetta dimostrativa, prezzo trattabile.
Scrivere: Donato Scognamiglio, via 4 Orologi 37, 80056 Ercolano (NA).

Vendo computer Laser 500 con registratore e due joystick.
Prezzo trattabile. Telefonare a Dantonio Massimo (0362) 627147.
Mittente: Dantonio Massimo, via Marsala 12, 20033 Desio (MI).

Vendo causa passaggio a sistema superiore, Laser 500 completo di registratore Laser DR 30, Software, manuale, dizionario e libri Basic a L. 350.000 trattabili, in regalo 4 cassette giochi.
Scrivere o telefonare a:
Asciutti Michele, via Garibaldi 37, 05012 Attigliano (TR). Tel. (0744) 994243 ore pomeridiane.

Vendo Laser 500 color computer + registratore DR 30 + software + riviste e manuale.
Chiedere di:
Kratter Piergiorgio, Sappada (BL), Tel. (0435) 66057.

Cerco plotter PP40 + interfaccia PI20 in buone condizioni e ad un prezzo ragionevole.
Per accordi telefonare allo (0789) 292228 o scrivere a Satta Anna, via Luna e Sole 19, 07100 Sassari.

Occasione! Vendo Laser 500 quasi nuovo completo di registratore, una cassetta con giochi, manuale d'uso, borsa trasporto e alcune riviste L.C.C. Lit. 250.000.
Pileri Vanni, viale Costa Smeralda 12, 07021 Arzachena (SS).
Tel. (0789) 82220.

Vendo Laser 500 (64K) + registratore + manuale + riviste dedicate (L.C.C.) a L. 200.000 trattabili. Per informazioni telefonare dalle 9-12, 16-19 a Walter Corini (035) 830457, piazza Camozzi 9, Grumello d. Monte (BG).
Causa cessato hobby.

Cerco programmi Laser 500, preferibilmente giochi.
Scrivere o telefonare a: SECCI CIRO - vico 3° nazionale n° 6 - 08030 Nurallao (NU)
Tel. (0782) 815009

Vendo Laser 500 + registratore DR 30, completi di alimentatori, cavetti e manuali + software Paint Utility + cassetta di programmi vari. Tutto perfettamente funzionanate. Prezzo affare L. 300.000 trattabili. - Moro Pio, Via G. Pascoli, 3 - 33078 S. Vito al Tagliamento (PN) - Tel. 0434/80627.

Vendo Laser 310 completo di registratore e di tutte le riviste e cassette LCC a L. 200.000 trattabili. Barbieri Katia, Via Alla Cava, 4 - 22100 COMO - Tel. 031-542813

Vendo Laser 210 con registratore + cassetta Illustrazione + libri applicazione + espansore. Per informazioni telefonare ore 14.00 tutti i giorni al numero 081/8291386 ad Antonio De Falco, via Costantinopolin. 119 - Piazzola di Nola (NA)

Amici: causa passaggio a sistema superiore vendo il fantastico Laser 500 con registratore, light pen (con relativo programma), interfaccia per stampante e vario software il tutto a sole L. 300.000 non trattabili. Per informazioni scrivere o telefonare a Scanniffio Paolo, Via P. Kolbe, 2 - 20033 DESIO (MI) - Tel. 0362/636981. Vi aspetto!

Testo dell'annuncio (massimo 300 caratteri circa)

....

....

....

....

....

Attenzione: gli annunci inviati per questa rubrica, il cui contenuto sarà ritenuto non pubblicabile dalla redazione di LCC, saranno respinti a insindacabile giudizio e senza spiegazioni.

Per motivi pratici si prega di non lasciare comunicazioni o richiedere informazioni (scritte o telefoniche) riguardanti gli annunci inviati.
Scrivere a macchina. Per esigenze operative, gli annunci non chiaramente leggibili saranno cestinati.
Spedire a: SOFIN srl - LASER COMPUTER CLUB - P.zza del Popolo, 14 - 22100 COMO

Software per il vostro LASER 500

MINE KILLERS I terroristi seminano pericolose mine in un importante porto.
Voi siete i custodi della tranquillità di migliaia di persone, e della Pace nel paese.
È necessario eliminare tutte le mine dal porto, facendo attenzione a non colpire le numerose navi che transitano. □
14

SAY-MON Divertente gioco per esercitare i vostri riflessi e la vostra memoria. **18**

LASER 500 PAINT UTILITY Questo programma consente di realizzare qualsiasi disegno, in alta risoluzione, con 16 colori a disposizione.
Alcune delle funzioni principali:
– Disegnare, cancellare, correggere punto per punto.
– Colorare un'area con uno dei 16 colori disponibili.
– Salvare su nastro il disegno fatto.
– Richiamare da nastro il disegno precedentemente salvato, con possibilità di correggerlo e salvarlo di nuovo.
– Inserire un qualsiasi testo nel disegno in alta risoluzione.
I disegni realizzati con questo programma potranno essere usati in altri programmi, di gioco, statistica, o altro. □
15

BOXE (per LASER 500) Incontro di pugilato sui 9 round. Evitare di finire spesso al tappeto. Solo con joystick. **19**

MOON LANDER La luna è ormai diventata una base avanzata del pianeta Terra ma ogni viaggio verso il satellite ripropone il problema della discesa sul suolo lunare, che deve essere eseguito con competenza dagli astronauti.
È necessario evitare gli asteroidi che sfecciano numerosi nell'oscurità dell'Universo.
Occorre controllate la velocità di impatto, per non distruggere il modulo lunare.
Le manovre non sono semplici, a causa della ridotta gravità della luna (circa 1/6 di quella terrestre).
BUONA FORTUNA!!! □
16

CITY INVASION Entusiasmante gioco spaziale, con scenario in grafica ad alta risoluzione, ed ambientazione molto suggestiva.
Gli invasori sono arrivati a Como!!!
Il Tempio Voltiano, che conserva le più importanti documentazioni dell'attività di Alessandro Volta, è minacciato dagli invasori.
È necessario intervenire tempestivamente con tutti i mezzi a disposizione, per difendere il tempio, ed il mondo. □
17

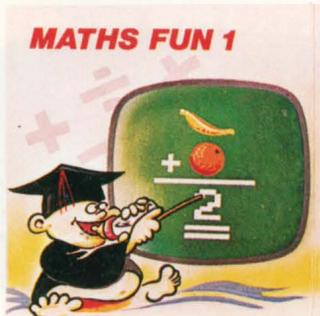
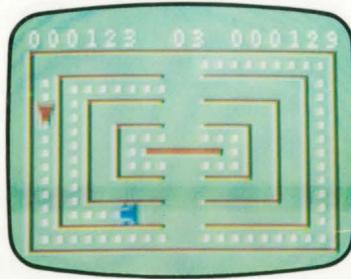
NOTA BENE
Per ordini di importo superiore a L. 40.000 spese di spedizione L. 2.000. Per ordine di importo inferiore a L. 40.000, spese di spedizione al costo.

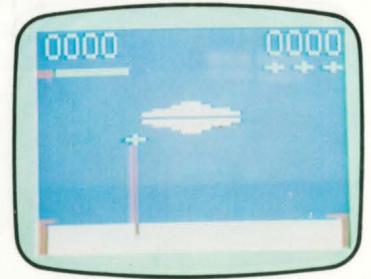
Per ordinare i programmi ritagliare (o fotocopiare) il tagliando, compilarlo e spedirlo all'indirizzo indicato.

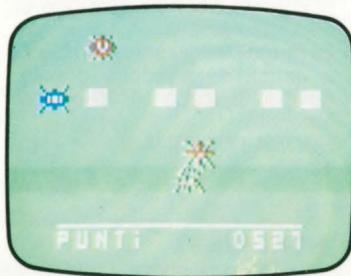
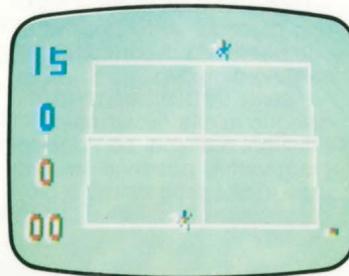
MULTIDIDACT s.r.l. 1/88
Via Valleggio, 2 - 22100 COMO (Tel. 031/275088)
Desidero ricevere i seguenti giochi a L. 15.000 cadauno:
(indicare i codici)

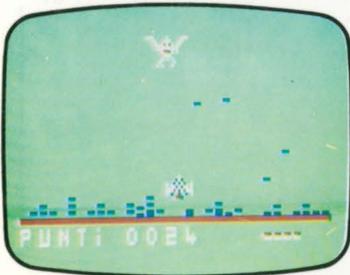
□ 01 □ 02 □ 03 □ 04 □ 05 □ 06 □ 07
□ 08 □ 09 □ 10 □ 11 □ 12 □ 13 □ 14
□ 15 □ 16 □ 17 □ 18 □ 19

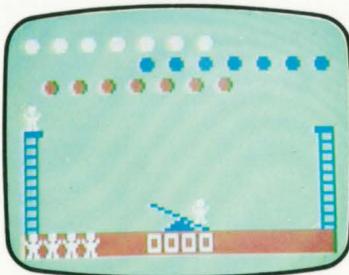
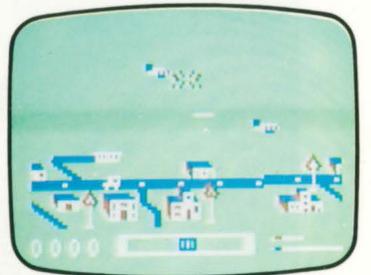
per una spesa totale di L. ....
Pagherò contrassegno l'ammontare dovuto, più spese postali, al ricevimento di quanto ordinato.
COGNOME ....
NOME ....
VIA .... N. ....
C.A.P. .... CITTÀ ....
FIRMA ....
DATA ....

Nuovi entusiasmanti giochi per il vostro LASER 310

MATHS FUN I Genera divertenti problemi di matematica per bambini in età prescolare. Sono possibili diversi livelli di difficoltà.
01

CRASH Controlla la tua auto e cerca di prendere tutti i tesori che incontri sul percorso cercando di evitare le altre automobili.
02

MATRIX Permette di eseguire calcoli matricali (somma di matrici, moltiplicazioni per un valore scalare, moltiplicazione fra matrici).
03

COSMIC RESCUE Pericolosa missione nel cuore del sistema solare meteoritico. Solo i migliori sopravvivono e realizzano il salvataggio cosmico. Solo con Joysticks. **04**

MATCH BOX Una sfida tra amici per scoprire il mistero delle scatole magiche. Chi sarà più bravo nel comporre le coppie giuste?. Non richiede l'uso di Joystick. **010**

POWER LOADER Occorre caricare la massima energia dalle basi spaziali evitando di essere disintegrati dagli scarafaggi alieni. **11**

TENNIS Gioco di azione tridimensionale. Si può giocare contro il computer oppure tra due giocatori. Utilizzabile sia tastiera sia joystick. **05**

6 IN ONE FUN 6 giochi per esercitare la mente. Gare di deduzione, giochi di calcolo, indovinelli. Si gioca contro il computer. **06**

ALIEN Mostri spaziali attaccano la terra. Il grande avvoltoio cercherà di distruggerti....
12

BOXE Incontro di pugilato sui 7 round. Evitare di finire spesso al tappeto. Solo con joystick.
13

CIRCUS La vita dei tuoi amici è nelle tue mani. Sono acrobati del circo e la loro sicurezza dipende dalla tua abilità. Un gioco di azione in linguaggio macchina. **07**

F - 104 Gioco di azione nei cieli alla caccia di aerei nemici. Molto veloce, prevede 3 livelli di difficoltà. Solo con joystick. **08**